ファミリーコンピュータ™

超ウルトラ技(テクニック)

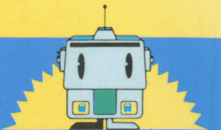
決定版



えっ！とビックリ無敵技(むてきわざ)

これはなんだ！の隠れ(かく)キャラ

思(おも)わずニヤリの珍画面(ちんがめん)



堂々(どうどう)まとめて250本

ファミリーコンピュータMagazine 編集部 編著

ファミリー コンピュータ™

超ウルトラ技(テクニック) 決定版





友だちに差をつけるウル技だ

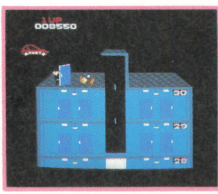
ウル技はすっかりみんなの人気ものになった

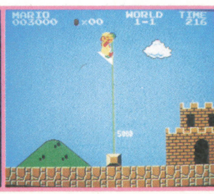
ゲームのたのしみかたには、ハイスコアをねらうのとおなじように、だれも知らない自分だけのテクニックや、不思議画面を発見するといったものがあるね。そこで雑誌「ファミリーコンピュータMagazine」でこうした情報を募集したところ、なんと毎日毎日数百通のお手紙が来ちゃってあわてさせられた。

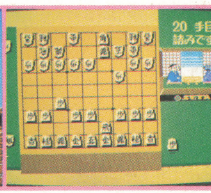
その情報は毎月「ファミマガ」に発表しているけど、今度、あたらしいウル技もつけくわえ、1冊にまとめたのがこの「超ウルトラ技 決定版」なのだ。

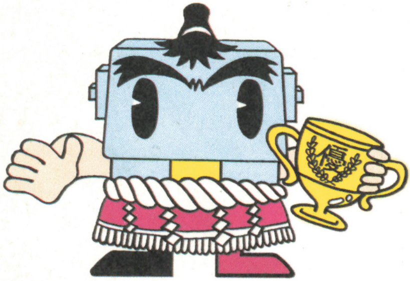
無敵技から珍画面までたのしみはいっぱい

ウル技にはプレイヤーがやられても死なない大ワザから、ほんのちょっとしたアイデアの小ワザまでいろいろあるが、いくつ知ってる? この本にはなんと250本も紹介しているよ。100本以上知っている人がいたら、キミはエライ!









面をクリアしていきなり隠れキャラが出てきたり、な、なんだ！という珍画面を一度でも見れば、もうサイコー。すっかりウル技にやみつきになってしまうよ。

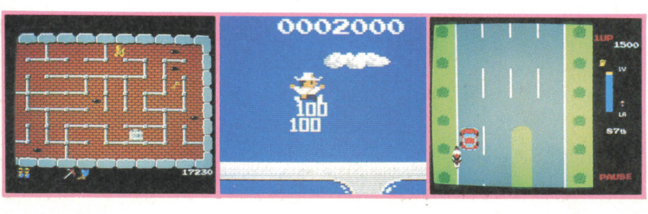
キミもあたらしいウル技の発見にチャレンジ

ウル技はファミコンゲームのたのしみをずっとずっと深いものにしてくれるよ。

いつもハイスコア、ハイスコアと点取り虫みたいにゲームするだけでなく、たまには余裕をもって、自分だけのウル技さがしをしてみたいね。きっと、このゲームはもうあきたとばかりに机の中に放りこんで冷たくしているカセットにも、あたらしい発見があるはずだ。

もし、なんか変な画面だな？とか、へえ、こんなこともできるのか、とおもったら、すかさずメモしておこう。そして、何回やってもおなじ結果になれば、それはもうウル技なのだ。

もしだれも知らないウル技を発見したら、ぜひ友だちに自慢しちゃおうよ。

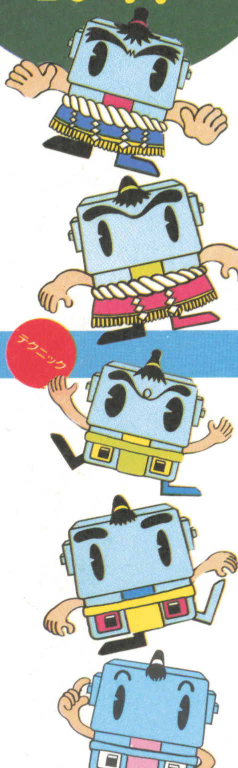


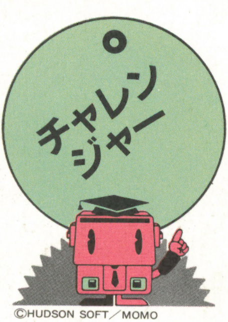
超ウルトラ技(テクニック) 決定版 もくじ

PART 1

スーパーウル技40本!

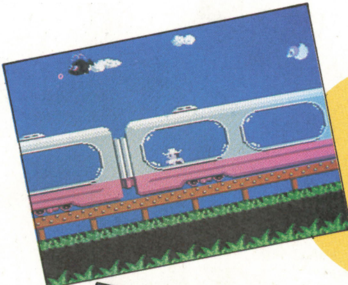
ウル技には、ビックリするようなワザがいっぱい。とくにそのなかからコレハ!というワザを40本、オールカラーで見せちゃうのだ。ウル技博士のキミでも、まだまだ知らないことはいっぱいあるよ。さあ、レッツ、トライ!



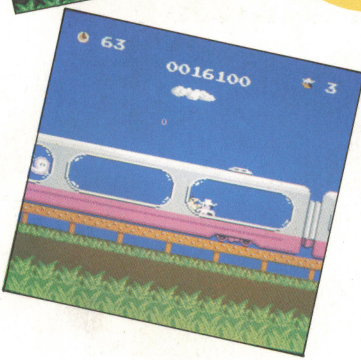


ついに見つけた、シーン1での無敵技

シーン1で列車の最後の車両に入る穴を飛び越し、一番最後尾に行こう。ここでナイフを投げていると、ビヨローンという音がしてボーナスを1万点もらえることがある。そして、チャレンジャーが無敵になって、敵にさわると敵がやられるのだ。バックに流れる音楽が、カンカンといったときにナイフを投げると成功する確率が高いようだ。なお、無敵の効力はこのシーン1だけ。



←敵にさわれば敵がやられる



←火の玉に当たってても大丈夫。もう逃げなくてもよい

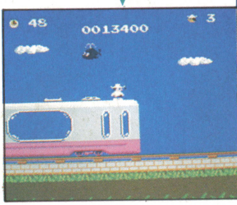
んたんだ。土管の横にぴったりとくっついていればいい。パックンフラワーが出なくなったら、土管の上に登っても大丈夫だ。もう1つの方法はこれはちょっとむずかしい。パックンフラワーが土管の中に入った瞬間に、土管に飛び乗るのだ。そして最後はファイアボール攻撃だ。

まだまだあったチャレンジャーの無敵技

シーン1でチャレンジャーが無敵になる方法はまだある。列車の屋根の上を走っているとき、ただかわすだけで敵を1人もやっつけないで進んでいくと、くじらが空に出てきてボーナス1万点が入る。そして、無敵になるのだ。ただし、レベル3以上の、敵のいるときでないとだめだよ。



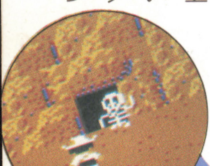
↑敵をやっつけないで進んでいくと



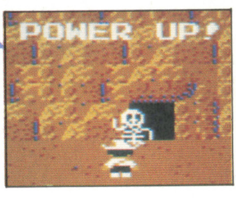
↓空からくじらが降ってきて無敵になる

カラがいても洞くつに入れる方法は？

シーン2でレベルが3以上だと、洞くつの前にカラがいる。そのときパワーアップターゲットを取らないと洞くつには入れないね。そこでウル技。まずカラの右側に行く。そしてカラが右に行った瞬間に十字ボタンの上を押す。すると、チャレンジャーが中に入れるのだ。



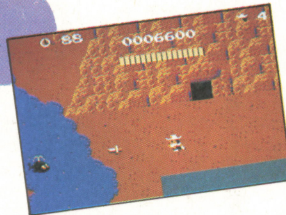
←右に動いたスキをついて十字ボタンの上を押す



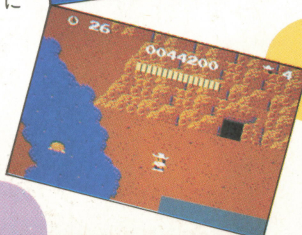
→カラはほんとうにじゃまなやつだ

スーパーマリオブラザーズ／パックンの必殺技だ

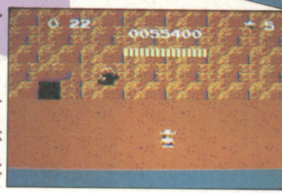
攻撃はしてこないけど、パックンフラワーの存在は、とっても不気味だ。土管に乗るタイミングをまちがえると、やられちゃう。こんなおっかないパックンフラワーの必殺技を3つ。1つはなあんだと思うほどか



→まっとうくじらにナイフを投げる



→パワーアップジュエルが出た



→うしろへさがればくじらが降ってくる

チャレンジャーが増えるくじらはどこ?

場所はシーン2。まっとうくじらを探そう。見つけたらナイフを投げ、くじらが画面から消えるところまでさがり、また前進してナイフを投げる。これを15回ほどくりかえすと、空からくじらが降ってきて、1UPのチャンスだ。

トリッペがおそってこない安全地帯

シーン1にはまだウル技があった。列車の屋根に乗ったら、いつもとは反対に車両の最前部に進んでいこう。すると、なんとここは、トリッペのおそってこない安全地帯だったのだ。そして、ジャンプすると得点がどんどん入る。



↑この位置でジャンプすれば、どんどんどんどん得点が増える

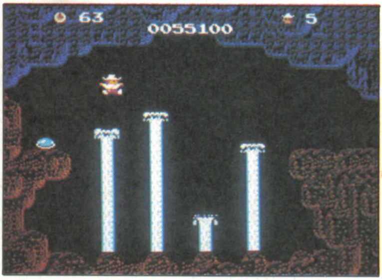
スーパーマリオブラザーズ／マリオの走りぬけ技

これは有名技の1つ。マリオと同じ幅の穴は、Ⓑボタンを使って、いそいで走りぬければ、わざわざジャンプしなくても落ちないのだ。スピードにのっているときならⒷボタンを使わなくてもよい。

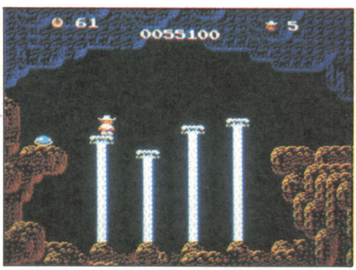
噴水の上でジャンプすれば洞くつが光る

このウル技は、得点とはなんの関係もない。無敵になるわけでもない。でもぜひやってみてほしい。アッとおどろくほどきれいだよ。

場所はシーン3の洞くつの中、4本の噴水が上下している。チャレンジャーはこれを渡ってキーワードを取りにいくのだけれど、ちょっと遊びごころを出してみた。左はしの噴水のところへ来たら、右を向いてジャンプする。すると洞くつがキラキラと、とてもきれいに輝くのだ。一度やるとやみつきになるよ。



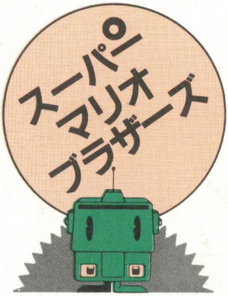
←一番左側の噴水の上でジャンプすると



→とつぜん洞くつが輝いた

スーパーマリオブラザーズ／マリオが降ってくる

マリオは下の穴に落ちるとやられてしまうが、上は画面から出てしまってもだいじょうぶだ。1〜2から出てくるリフトの上へ行くのに乗る。するとマリオは画面の上へ消えてしまうけどすぐに落ちてくるのだ。



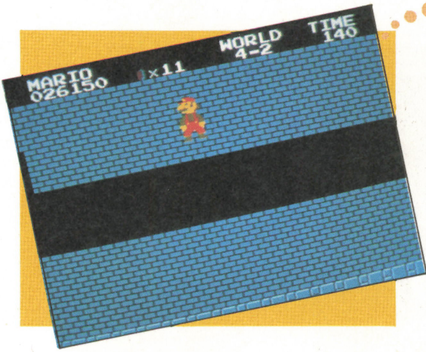
© Nintendo

地下の面でスーパーマリオが大あばれ

ワールド4―2などにある上下ブロックでいっぱいになっているところまで進んだら、こんなウル技も使ってみよう。まず、スーパーマリオにして、上のブロックを2個壊す。そしてそのまま前進して、その壊れたところを半分画面から消してしまおう。ふたたび壊したブロックのところにもどり、しゃがんでジャンプすると、なぜかマリオはブロックにひっかかって、落ちなくなってしまうのだ。

その状態になったら、マリオを立たせてみよう。そうするとマリオは放っておいても勝手に右に動いていく。ジャンプすると真ん中のブロックも壊せる。そしてついには、天井の上にも行くことができるのだ。

ためしてみよう。

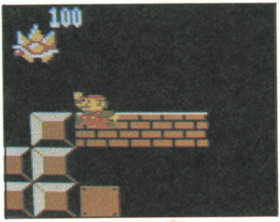


←ブロックのなかを進んでいく

からゲームがはじめられる。

苦労してワールド7あたりにきたのにやられたら頭にくるのだが、これで安心してプレイできるよね。はじまるのは各ワールドのはじめからだけど、すごく便利な技だ。

トゲゾーをはね飛ばしてワープする

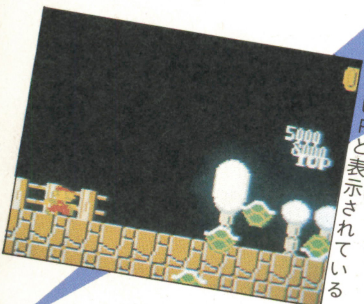


↑エイッ！とジャンプして上のブロックにワープする

場所はワールド6―1、そこで1UPキノコを出すと1ブロック分のすきましかないところができる。そこに入って上のブロックをたたいていると、トゲゾーがはね飛ばされてノコノコになったり、マリオがいきなりブロックをすりぬけてワープし、上のブロックへ行くことができたりするよ。変だね。

マリオが1人増える第3の方法がある

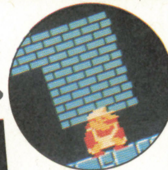
やり方はノコノコやパタパタをけとばして、連続8匹はねとばしてやっつけるというものだ。でも、ただけっただけとけとばされた敵は画面の右に消えてしまうのでとても8匹なんてやっつけられない。そこで、ふんだ敵の左側へいったん降りて、Ⓑボタンを押しながらひっくりかえった敵をけりずっとついていくとよい。ワールド3―1や5―1でためそう。とくに5―1は2個所できるところがある。おぼえておこうね。



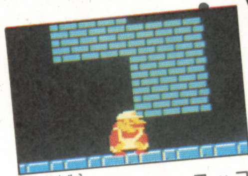
←5000、8000、1UPと表示されている

スーパーマリオブラザーズ／超有名コンティニュー

カセットが発売されると同時に発見されたウル技がこれ。ワールド2以上でやられてしまったら、コントローラのⒶボタンを押しながらスタートボタンを押してみよう。そうすると、やられたワールドのエリア1



→ブロックの下でなにを考えているのか、大きなマリオ



↑助走をつけて、ヨッコラショっと

大きなマリオがしゃがんで通りぬけ

大きなマリオが入れないようなところがあったら、少しはなれてⒷボタンを押しながら助走しよう。そしてブロックの寸前でしゃがむと、いきおいですべるようにしてブロックの下を通りぬけられる。写真の場所では、上のブロックをこわせば通りぬけられるが、先に進むにつれてこの技を使わないと、コインが取れないところがあるので、ぜひ覚えておくよーに。

花火の数はタイムによって変わるのだ

旗に飛びついて高得点を出すことにやっきになっているキミ、その後にも高得点のチャンスがある。たまに城の上で鳴っている花火が1発500点になるのだ。そして花火の数はポールに飛びついたときの、残りタイムによって決まるのだ。1の位が1のときは1発、3のときは3発、6のときは6発も鳴るよ。

↓たまや〜。花火一発500点



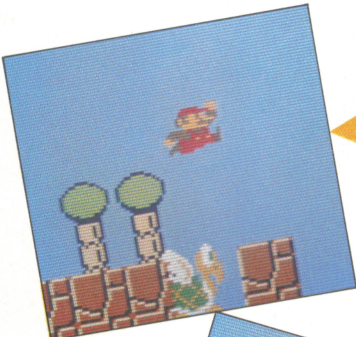
スーパーマリオブラザーズ／ちびがフラワーを……

スーパーマリオになってファイアフラワーを出したら、敵にやられてちびマリオになろう。するとフラワーを取ってもファイアマリオじゃなくてスーパーマリオになる。

地面の下をノコノコがのこのこ歩く

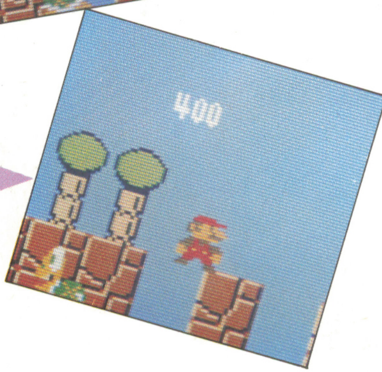
ぴょんぴょんと跳んでマリオをなやませるパタパタ。でもかたちはなんだかノコノコに羽を生やしただけみたいだね。

ウーン、キミはするどい。このパタパタをノコノコに変身させ、しかも地中をのこのこ歩かせるウル技があるのだ。パタパタが穴に落ちた瞬間、地面より低い位置でパタパタをふみつけると、マリオは、その反動で高く飛び上がり、つぎのブロックに渡れるが、ノコノコはいきなり羽がとれてノコノコに変身してしまう。



←パタパタを地面の下でジャンプキック

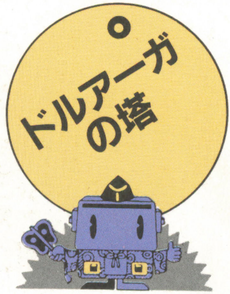
羽を失ったパタパタはあわれなノコノコの姿になったまま地面の中を歩いていくのだ。



→パタパタが地面の下でノコノコ

スーパーマリオブラザーズ／安全クリアの方法

ワールド8－1の広い穴のところの飛び越え方だ。Ⓑボタンは必要ない。1ブロック手前から十字ボタンの右を押してジャンプすればいいのだ。さあレッツ・トライ！

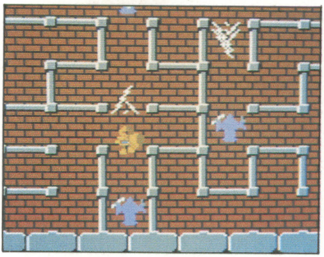


Ⓒ ㈱ナムコ

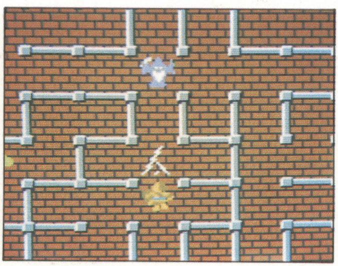
マジシャンの呪文はスタートボタンで

フロア4から出てくるマジシャンたち。かれらはとつぜん呪文を放ってくるので、とってもいやな敵だ。カベとカべのあいだにいれば前後左右のどちらかに気をつければいいけど、それでもうまくかわすのはとてもむずかしい。

そこで、スタートボタンを利用するのだ。スタートボタンを連打すればポーズがかかってゆっくりと呪文が動くからだ。



→ギルのうしろから呪文が放たれた、あぶない！



←ポーズを使えばこんなのへっちゃらだ

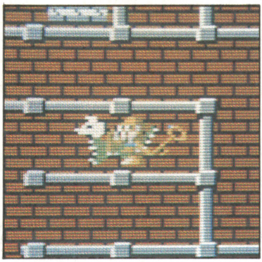
とつぜんうしろに出現したメイジが呪文を出してきても、すぐにふりかえって盾でうけることができる。うまくなれば前後左右から飛んでくる呪文もさけられる。

チャレンジャー／得点表示の上でジャンプすると

トリッペをナイフでやっつけると100点。その100点のところでジャンプするともう100点。そこですかさず十字ボタンの左を押しながらまた100点のところでジャンプをすれば、もう一度100点だ。

取ってしまった鍵も捨てることができる

鍵を持っていると扉の向こうの宝を取れない、というとき使えるウル技。やり方は、



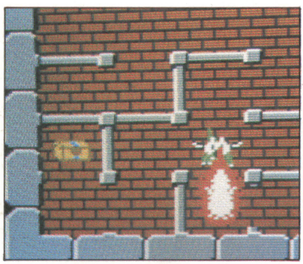
→あわてすぎて取った鍵もブルーネックレスとパールを持っていれば、ドラゴンと行ったり来たりで、ホラネ

まずドラゴンをギルが最初に出現した場所におびきよせ、なんども行ったり来たりしてドラゴンとすれちがうと、鍵を捨てることができるのだ。ただし、ドラゴンのいるフロアでブルーネックレスかパールを持っているときしかこの技は使えないが……。

おぼえておいて損はない。

フロア15に隠された2番目の宝があった

フロア15にもう1つ宝があることを知っている? ホワイトネックレスを取ったのちにブルーナイトをやっつけ、そのあとクォックスとすれちがいながらやられてしまうと、もう1つの宝がギルの最初の出現場所に出てくるのだ。ただし、クォックスの炎にやられると出てこない。



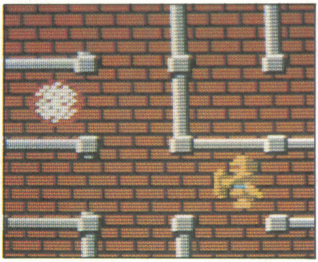
←クォックスが炎を吐くまえにやられると……

チャレンジャー／噴水の上でジャンプすると

レベル3以上でシーン3の洞くつにはいると、いやなタマがいる。でもタマで高得点をあげるウル技がある。タマの右側の噴水にきたらタマと同じ高さでジャンプしよう。100点が入るよ。

ウィルオーウィスプのグルグル回しワザ

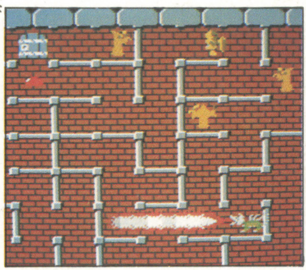
残りの時間が50 秒になると現れるレッドウィルオーウィスプ。レッドは壁にそって右へ右へと動き、ブルーは逆に左へ左へと動いてギルをなやませる。しかしもし壁がつながっていなかったらどうなるか。なんと、グルグルと回りっぱなしになるのだ。マトックを手にいれたらウィルオーウィスプがつたってきている壁をこわそう。あとはグルグル回りを見るだけだ。



←レッドウイルオーウィスプはここでUターンしてもどっていくのだ。ここからぬけだすことは不可能だ

ドラゴンを使った呪文封じのウル技だ

ウィザードや他のマジシャンたちは出てくると呪文を放ってギルにおそいかかるが、ドラゴンが炎を吐いた瞬間に出たときだけは呪文を放たないことは知っているかな? 出すタイミングはむずかしいが、なれればとっても有効な技なのだ。



←いくら待ってもウィザードの呪文は出てこない

チャレンジャー／すばやいクリアでボーナス点

シーン1のレベル3以上でもしゲームをやっていたら、タイム60以上でクリアしてみよう。ボーナス1万点がもらえるよ。タマをジャンプで飛び越える技をもっていればかんたんにできるはずだ。

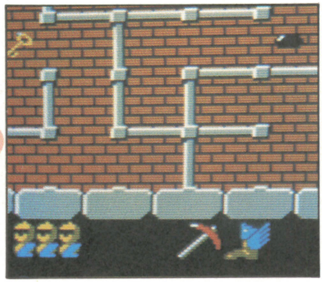
わざとやられてギルの数を増やそう

フロア4に行くまでにギルの人数を5人にしてしまうというすごいウル技がある。ちょっとむずかしいけど、ぜひマスターしようね。

やり方は、まずフロア2まで行って宝、ジェットブーツを取るのだ。しかしこの宝を取ってもクリアしないでウロウロし、わざとやられてしまおう。じつはここがポイントなのだ。

そして、コンティニューモードを使ってフロア1からもう1回やろう。そのときそれぞれのフロアで残り時間を16000以上残してクリアするようにすると、フロア3の宝を取ってクリアしたときに、ちょっとちがう音楽が流れてギルの残り人数が増えるのだ。

フロア3の宝はポーション・オブ・ヒーリングというギルがよみがえる薬だから、それをいれるとフロア4にあがったときにはギルが全部で5人になってしまうというわけだ。



→フロア4で一度やられてみたところだ。ギルはまだ4人残っている

アーバンチャンピオン／ときにはBGMを消して

いつものBGMになんとなくアキてしまったというキミに、アーバンチャンピオンでBGMを消す方法を伝授しちゃう。それは、ポーズをかけてそのポーズ音が鳴り終わらないうちにポーズを解く、これでOKだ。



ギョギョッ！スコアボードに人の顔

まずノーアウト満塁にしてからランナーを3塁に集める。この方法は69ページを見てほしい。つぎにバッターをバントさせ、ランナーの3人をホームと3塁のあいだでウロウロさせているすきに3塁まで走らせ4人を3塁でアウトにする。するとスコアボードに人の姿があらわれる。

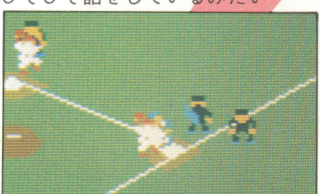


↑内野手はいないし、へんな感じだネ

審判が2人で、なにやら相談しているぞ

やり方は、まずランナーを1塁において外野にヒットを打つ。すると1塁ランナーが2塁へ行こうとするので、十字ボタンを右に押し、Ⓐボタンを連打する。2塁へ行こうとするランナーをむりやり1塁へもどすのだ。すると1塁にランナーが2人になるはずだ。このとき、審判が2人でヒソヒソ相談している場面が見られるよ。

↓1塁の審判が見なれない人物とひそひそ話をしているみたい

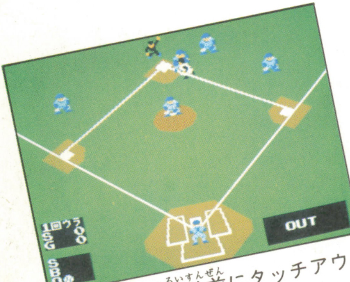


るトッピーをやっつけようという技だ。タイミングをはかればトッピーの持っている氷だけをこわすことができるので、同じパターンをくりかえせばどんどん得点が入る。ちょっとズルめの技だけれど高得点を獲得するためには絶対に必要な技だよ。

サードはいったいどこへ走って行くのだ

この画面を出すには、守備側のときにとにかくツーアウトにしよう。そのときランナーはいなくてもいいけど、いたほうが画面がにぎやかでおもしろいね。

　さて、ツーアウトになったらつぎのバッターを三振にしとめる。そしてすかさずサードにボールを投げるのだ。すると、なにをかんちがいしたのか、サードはベンチ方向に走って行くのだ。



↑残念！　2塁寸前にタッチアウト。でもだまされているみたい



↑2人のランナーと3塁手がなんか変なところへ行っちゃった

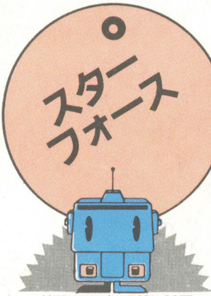
ノーコンピッチャーもこのウル技で安心

これは確実な必勝法。フォアボールを出したあと、〝WALK〟と表示されるかされないかというタイミングでボールをセカンドへ投げる。そしてすぐキャッチャーに送球するとランナーがセカンドへさそい出されるのだ。あとはセカンドでランナーをタッチアウト。

　すべてのバッターにこの技を使えば、完封ノーヒットノーランも夢じゃない。

アイスクライマー／岩カゲにかくれてどんどん点を

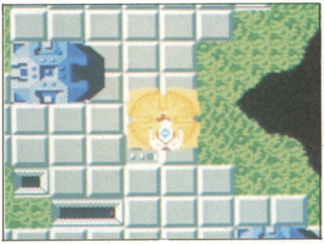
　アイスクライマーで各フロアの左右の岩カゲは、出てくるトッピーたちをやりすごすことのできるいわば安全地帯だ。そこでこの安全地帯にプレイヤーを移動させて、岩カゲから氷をもってエッサホイサと出現す



ファイナルスターが不死身になった！

このウル技もすっかり有名になったから、知ってる人も多いだろう。ファミコンの歴史を変えたあのゼビウスの無敵技にも匹敵する大ワザだ。

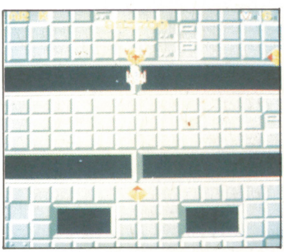
やり方は、まず電源を入れ、コントローラのIとIIの十字ボタンを同時に、左ななめ上の方向に押し、両方のⒶⒷボタンを強く押しながらスタートする。以上で無敵になるんだけど、もしうまくいかなかったら、それはボタンの押しかたがわるいのだから、もう一度やってみよう。



↑なんと！　ラリオスにぶつかっても爆発しないんだ

ラリオスの5万点ボーナスはこれでOK

5万点ボーナスを取るにはひたすら接近戦しかない。合体するまえのラリオスのコアに、くっつくぐらいまで近づき、ひたすら撃ちまくれ。けれど深追いは禁物だよ。



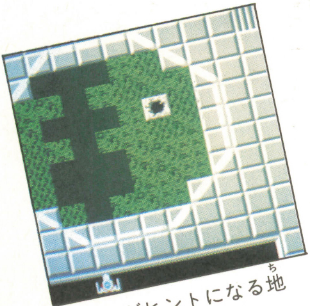
↑コアが出てきたら前進し、ひたすら撃ちまくれ

アイスクライマー／緑のブロックが茶色に変身

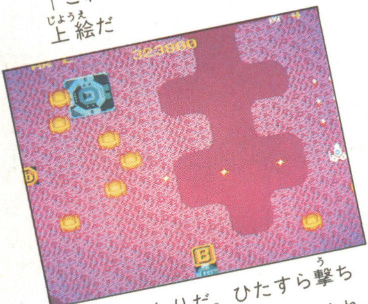
アイスクライマーの一番下の段は緑で、上にいくと茶色になる。しかし、上の茶色のブロックを崩したあと下の段に降りて緑 色のブロックをハンマーでたたくと、不思議なことに茶色に変身して飛んでいく。

ここがあの100万点ボーナスの位置だ

スターフォースの最終ターゲット、ゴーデス、100万点ボーナスの発見にはみんな血まなこになったよね。わがファミマガ編集部にもたくさんの情報がよせられた。だからもうみんな知っているとおもうけど、地面がピンク色になったエリアのところに出現するのだ。



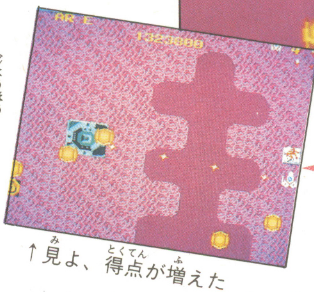
↑これがヒントになる地上絵だ



↑このあたりだ。ひたすら撃ちまくれ



↑ついに発見



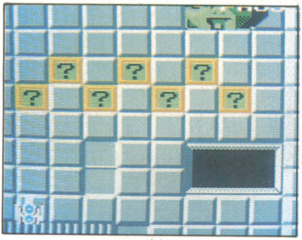
↑見よ、得点が増えた

エキサイトバイク／少しでもターボを長持ちさせる

ターボは1秒を争うレーサーたちにとっては重大な要素の1つ。そこでできるだけターボを長持ちさせるウル技だ。やり方はかんたん、ゲームをスタートしたらすぐにⒷボタンを押しつづけよう。

これでケラも百発百中で出現させられる

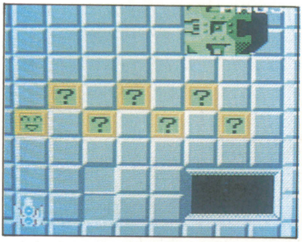
ファイナルスターを1機増やすケラは、得点の100の位の数字に対応した場所に出現する。その点数については下の図を見てほしいが、



↑スコアの100の位は1、だからこのマジッカを撃つ

このことを知っていると、2つも3つもケラを出すことが可能なんだ。

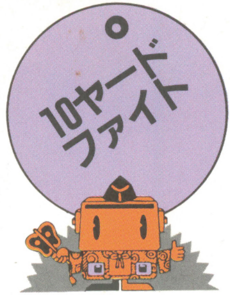
やり方はちょっとむずかしいが、ケラを出し、すぐほかの敵をやっつけて得点を増やし、またその数字にあった場所を撃ちケラを出す。いそがしい技だけど、やってみるだけの価値は十分あるウル技なのだ。連射できるジョイスティックを使うとやりやすいかもしれないね。



↑ヤッタね！　みごとにケラで1機追加だ

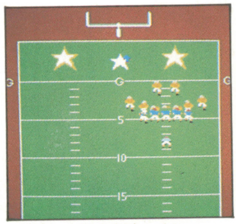


ーパージャンプ台でジャンプ！　そしてうまくゴール上でバイクをころばせると、審判はチェッカーフラッグを振ってくれない。しかたがないからレースをつづけているうちに、ラップの表示がどんどん上がっていき、ついには「A」と表示されたりして……



確実に点を取るタッチダウンポイント

みんな、どこにタッチダウンすると、そのあとのトライ・フォー・ポイントを決めやすいか知っているか？ じつは右側の星のあたりが一番いい。なぜならそのあと、ボールの飛ぶ方向を示す矢印がゴール中央にでてくるから、すぐにキックするだけで決まるからネ。



↑矢印が最初真ん中にでてくるよ

エッ、相手がいつのまにかいなくなった

キックオフのボールをキャッチしたら、すぐに右か左のサイドラインぎりぎりまで横に走ろう。するといつもは5人いる相手の選手がなんと2人しかこない！ 上下左右に動き回れば、相手を1人にすることもできる。



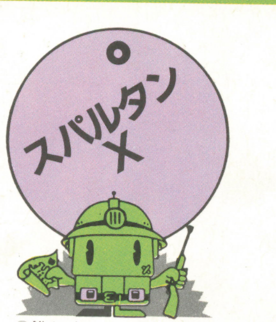
↑しめた！ 相手がなんと1人になったぞ



↑9人やってくるはずが2人しかいない

エキサイトバイク／あ〜あ疲れた、ゴールはまだか

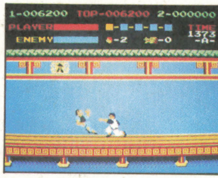
どこまで走ってもゴールがないという不思議面だ。やり方は、エディットモードにして、H・A・A・A・Aと障害物をならべゴールをすぐにつくる。ゲームをはじめたらⒷボタンをずっと押しっぱなしにしてス



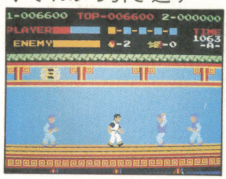
おどろきモモの木の10倍ボーナスだ!

大人気のスパルタンXには、これまでいくつかのウル技が発見されているけど、これを超えるウル技はまだない。

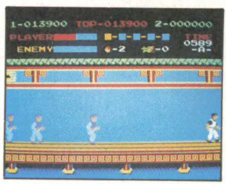
さて、その10倍ボーナスの出し方だけど、まずひたすらいそいでその階のボスをやっつける。そしてすぐ、いまきた道を逆もどりして、スタート地点までもどるんだ。それからもう一度面クリアの地点までトーマスを進める。これでOKだ。トーマスがつぎの階にのぼっていくとスコアがいっきに増える。



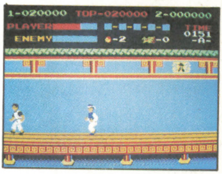
↓まずボスをやっつけ



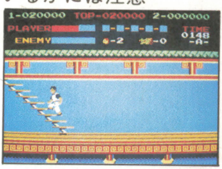
↓それから引き返す



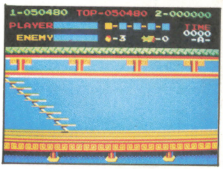
↓スタート地点にもどり



↓再びクリア地点へ



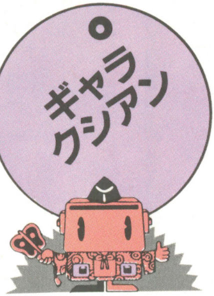
↓タイムがいくつ残っているかには注意



↓スコアがいっきに……

F1レース／たまには荒れ地でレースしてみよう

一番最初の面で、電源を入れリセットボタンを押しそのままスタートボタンを押す。リセットボタンをはなすとタイトル画面にポーズがかかるので、もう一度スタートボタンを押せば、荒れ地のような背景になる。



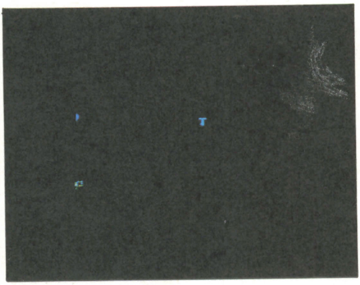
© ㈱ナムコ

テレビから突然音楽が流れはじめた!

シューティングゲームの元祖ともいえるギャラクシアン。ガチャンとカートリッジを差しこみゲームをしてリセットボタンをなにげなく押していたら、ウン? なにやら突然音楽が流れはじめたゾ!

リセットを押してもやっぱり音楽が流れる……それどころかその音楽は二転、三転、1曲だけでなく5、6曲にもなってしまったのだ!

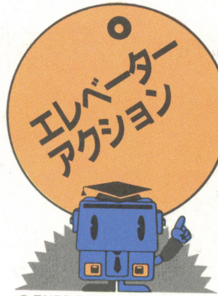
じつはこれ、ギャラクシアンの隠れ音楽。コントローラIIのⒶⒷボタンを押しながら、リセットボタンを何度もつづけて押すと、画面が上の写真のように変わり、"1"の数字が左から右へ走りながら音楽が流れはじめるのだ。さらにリセットボタンを押すとまた音楽が変わる。まず「シバの女王」が流れ、そしてつぎになんと「風の谷のナウシカ」の一節が流れるんだ。ほかにも何曲か種類がある。ぜひたしかめてほしい。



→これが音楽が流れたときの画面だ。画面にでている文字は音楽データだ

エレベーターアクション／BGMが変になる

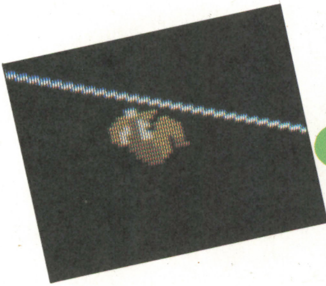
スパイが下におりて左右を向いているとき、ポーズボタンを押すと、バックの音楽が消えてしまうのだ。そして、弾を撃つたびに、なぜか音が出るのだ。



© TAITO CORP.

スタート画面からいきなりウル技だ！

スタートボタンを押すと、ヒュルヒュルと空中を飛んでくるロープ。このデモの最中にポーズを何度もかける。するとスパイはロープから離れ、空中をヒョコヒョコと渡ってくるのだ。

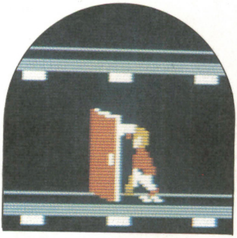


←ウーン、これは、いきなりのウル技にビックリ

スパイの服の色はなぜ変わるのだろう

これも何ということもない技だけど、でもおもしろい。スパイが赤いドアの部屋に入る瞬間、スタートボタンを押してポーズをかけてみよう。なんと服の色が変わっているのだ。知ってた？

↓あれ？　ステテコかな

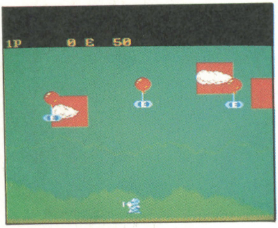


弾を撃つのがやたら早くなるんだ。そこでこわいものを見たいキミに、そっと4人目の出し方を教えよう。まず1つの階に3人のガードマンを集めよう。そしてエレベータを上下させて待っているとガードマンはエレベータの天井に乗ってくる。あとは第4の男の出現を待つのみだ。



© ㈱アスキー

こんな異様な画面でもゲームはできる



↑ここは異次元の世界？

ここはどこ、わたしはだれ、と、SASAが言ったかどうかはわからないけど、この画面には、異様なふんいきが流れている。こんな変な風景を見たいキミは、ステージ1がはじまったら、スタートボタンをバシバシたたくのだ。画面はおかしいけど、ゲームはちゃんとできるよ。

ああ永遠に止まることをしらぬSASA

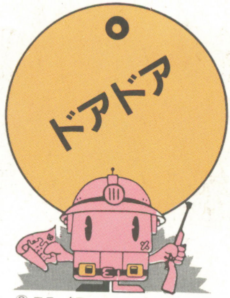
最初の面で風船を1個だけ残して他は割ってしまう。そして、エネルギーが10ぐらいになったら、最後の風船を割って、エネルギーパックが下へ落ちる前に、SASAのエネルギーを0にしてしまう。すると、ゲームオーバーにならずに、SASAはクルクル永遠にまわりっぱなしになっちゃうのだ。かわいそうなSASA。



↑クルクル目がまわるよう。だれか止めてくれ！

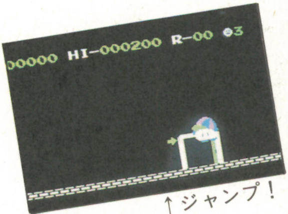
エレベーターアクション／第4の男を見たい！

1面では、ふつう画面内にガードマンは3人までしか出現しないが、スパイのキミがもたついているとどこからか4人目のガードマンが出てくる。じつはこの4人目がクセ者だ。こいつが出てくるとガードマンの



© エニックス

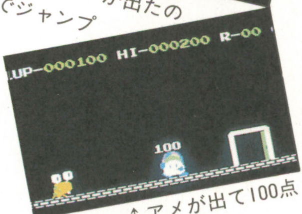
ナヌッ、いきなり25面へワープだって？



↑ジャンプ！



↑ナメゴンが出たのでジャンプ



↑アメが出て100点



↑うまくジャンプしたときに爆弾が出たぞ

ドアドアに、いきなり25面へワープできるウル技があるのを知っている？　それほどむずかしくないから、やり方をよくおぼえよう。

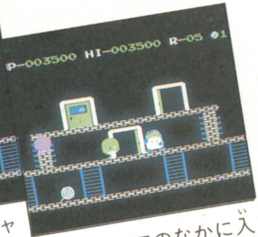
まず1面目がはじまったらチュンくんを右に動かしドアを開ける。そして、ドアが閉まらないようにジャンプして最初の真ん中へもどる。そのあとは爆弾が出るまでジャンプをしながらナメゴンをよける。爆弾が出て爆発したらみごと25面へワープ、というわけだ。最初のかったるい面をとばしてプレイできるよ。

ギャラガ／つかまっても負けずに撃ちまくれ

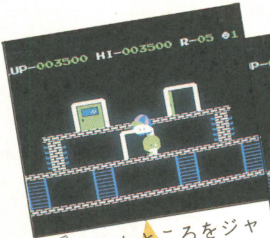
トラクタービームにつかまってしまっても、あきらめてしまってはダメだ。とくに最後の1機になったときは、あとがないのだから必死で撃つべしっ！　うまくボスに命中して助かることがある。

オタピョンをジャンプで飛び越す方法だ

オタピョンはチュンくんのジャンプにあわせてジャンプするから、ジャンプでかわせないいやなヤツだ。ところがオタピョンをドアのなかに入れて出てきたときだけは、ジャンプで飛び越すことができるのだ。ヤッタね。



↑うまくドアのなかに入れて……



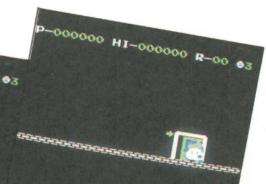
↑出てきたところをジャンプでかわす

ドアの前で敵とすれちがうこともできる

ドアを開けて敵が入るのを待つ。うまく敵がドアのなかに入ったらドアをほんのちょっと開けておく。

そして、敵が出てくるのと同時にドアを完全に閉めながらぶつかっていこう。そうすると、やられずにすりぬけてしまうのだ。

これは便利な技だね。



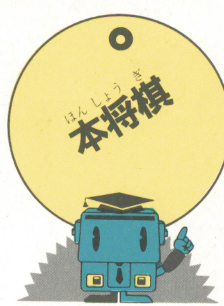
↑敵をなかに閉じ込めてドアをすこし開けておく



↑出てきた敵と重なってもやられないよ

ゴルフ／いやな風を風力０にしてしまう技だ

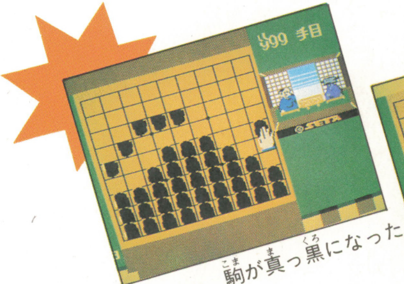
ゴルフにとって一番の敵はやはり風だね。この風をうまくコントロールするウル技イッパツ。スイッチを入れると同時にスタートボタンを押す。そうすれば第１ホールの風がかならず０になるよ。



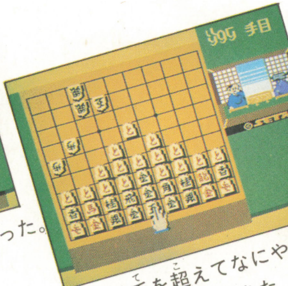
© セタ

1 100手を超えれば駒の色が真っ黒

本将棋の画面をよく見ると右上の手数表示が3ケタまでしか表示されていない。1000手を越えたらどうなるか? 1000手を越えるのは、意外にむずかしい。勝っても負けてもいけない。ただ手数を増やすだけ。そのコツは、相手の駒を取れるだけ取ってはだかにしてしまうことだ。ついに1000手目。しかし、表示が若干みだれただけで大きな変化はない。そして、1100手。思わずギャと叫んでしまったのだ。



↑ギャー、駒が真っ黒になった。現在1100手目だ



↑1000手を超えてなにやら表示がおかしくなってきた



↑なおもつづけていると、顔や手まで緑に変色してきた

するのだ。

でも実際には、ワープするように見えるだけでOBなのだ。その証拠に、元の位置から打ちなおしになってしまう。ちなみに、ワープに一番適したクラブは、セブンアイアンだ。

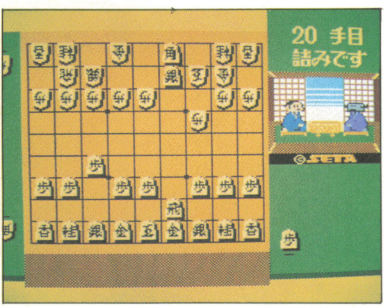
これで絶対勝てる！最短の19手詰め

ファミコンの将棋ゲームは、ちょっと将棋を知っている人からみれば、それほど強くないといわれている。しかし、そのようなファミコンを相手にしても勝てないで落ちこんでいるキミ、もうきょうからみじめな思いをしないですむ。絶対に勝てるやり方をおしえよう。かんたんだ。つぎの棋譜どおり指すだけでいい。

目の読みかたは右から左へ1から9、上から下へ一から九となっており、☗が自分で☖がコンピュータを表しているのだ。なおこれは先手をとって時間制限なしの場合だ。

①☗4六歩、②☖3四歩、③☗4八飛、④☖4四歩、⑤☗7六歩、⑥☖3二銀、⑦☗4五歩、⑧☖4二玉、⑨☗4四歩取る、⑩☖7二銀、⑪☗4三歩成、⑫☖3一玉、⑬☗3二と金、⑭☖3二同金、⑮☗2二角成、⑯☖2二同金、⑰☗4二銀打、⑱☖3二玉、⑲☗4一角打で詰み。

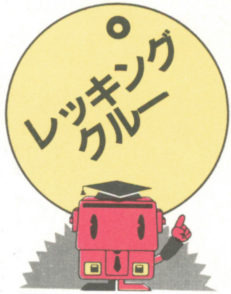
これでキミの勝ちだ。はじめて勝った感想はどう？



←表示は20手だが、実際は19手

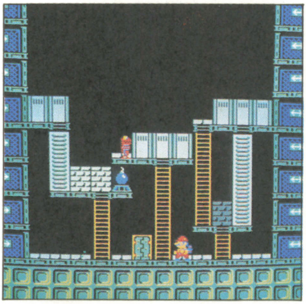
ゴルフ／ゴルフボールもワープする時代なのだ

ところは第1ホール。グリーンを大きく飛びこえてOBぎりぎりのラインまでボールをもっていく。そして、グリーンとは反対方向にボールを打つ。すると、ブーンという音とともに、なんと下からボールが出 現



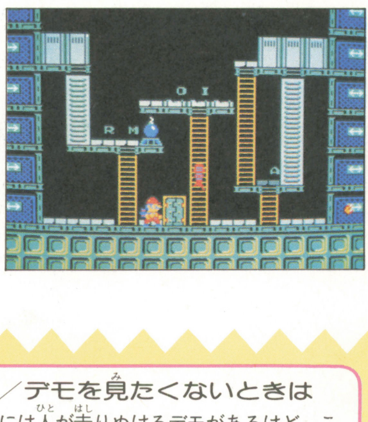
M・A・R・I・Oが出る場所を大公開

カベの中に隠されたM・A・R・I・Oの文字をすべて出せば、マリオが1人追加されることは知っているね。そこで、大サービス！ 1面のその場所をおしちゃおう。必ず順番に出してね。



←これが1面の全体写真、どこかに文字が隠されている

→ついに出たM・A・R・I・Oの文字、場所をよくおぼえておこうね



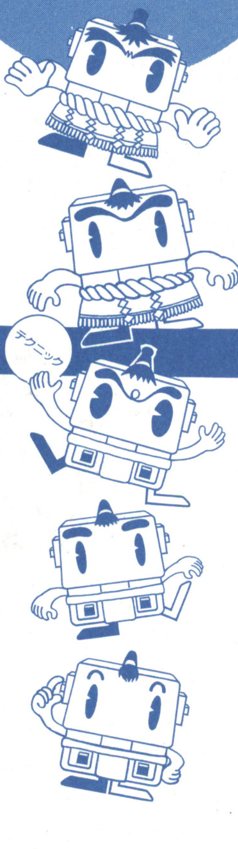
ハイパーオリンピック／デモを見たくないときは

ラウンドとラウンドのあいだには人が走りぬけるデモがあるけど、これをとばしてしまうことができるんだ。やり方は、デモがはじまったらすかさずポーズをかけ、それをはずすといきなりつぎのラウンドだ。

PART 2

このテク使えばハイスコア

ゲームには、特別のテクニックを知っているだけで得点アップにむすびつくものが多い。そこで、こんなのズルイよ～というワザから、文句あっか！ というせーせーどーどーワザまで、ドドーンとみんなにおしえちゃおう！



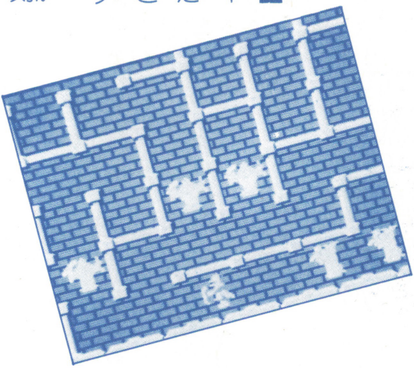
超ウルトラ技 決定版



© ㈱ナムコ

全部のメイジを画面に出してしまう技だ

このウル技は、いやなメイジをまずやっつけてしまいたいが、なかなか画面に出てこないってときに強制的にメイジを出現させる技だ。
やり方は、柱のところで剣を2、3回振ってみよう。Ⓐボタンを押せば剣をかまえるのでこれをくりかえすのだ。そして移動すると、画面に全部のメイジが出てくる。
あとは、近くにいるメイジからやっつけていけばいい。しかし、いっぺんに全部のメイジを出すのはいいけれど、彼らの放ってくる呪文にはくれぐれも注意しよう。いっせいに呪文を放ってくることもあるから、それを計算にいれてギルを動かそうね。
この技は、残りのメイジが何人いるか知りたいときにも使えるよ。



←メイジを全部出現させたのはいいけどあぶないね

ーズを何度も何度もかける……すると、バックで流れている曲がきれぎれになって、ついにふみきりのしゃだんきの音のようにカンカンカンと鳴りだすのだ。これはかんたんにできる技なので、ちょっとゲームに疲れたらぜひためしてほしい。

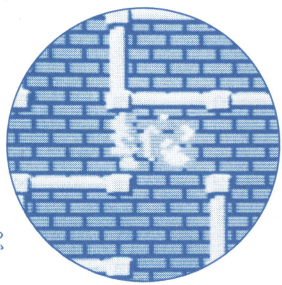
剣を振ってファイヤーエレメントを消す

ドルアーガの塔では、それぞれの階でクリアする時間が限られている。あまりもたもたしているとボーナスポイントが0になり、やっかいなあのウィルオーウィスプが出てくる。

なのに、マジシャンのソーサラーは、迷路の切れめでファイヤーエレメントになる呪文を出してくる。これが出てくるとうせんぼさせられてしまうのだ。もしマトックを持っていたら、横の壁をこわして進んでいってもいいが、あとのことをかんがえると、なるべくマトックを大切に使いたい。火が消えるのをまっていてもいいが、制限時間がせまってくる。ああ、どう



→ファイヤーエレメントに近づいて



←Ⓐボタンを押せば消えるのだ

しよう、というときに使える技がこれだ。

その方法は、ギルをファイヤーエレメントにできるだけ近づかせ、Ⓐボタンを押して離す。すると、ギルは剣をひと振りしてファイヤーエレメントを消してしまうのだ。

フィールドコンバット／これは何だの音楽技

敵をたおし、味方を増やしてどんどんと進んでいく。でも長いことやっていると、つかれてくる。そんなときおすすめのウル技だ。

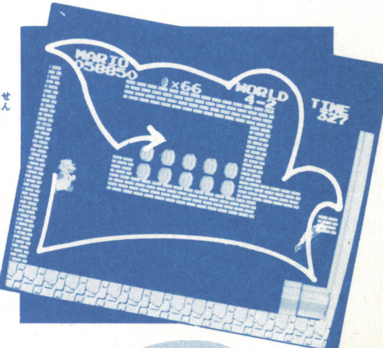
やり方は、面クリアのとき、自分の味方の数が表示されるところでポ



© Nintendo

コインの部屋もウル技使えばスイスイ

コインが取りほうだいのボーナス面、地下のコインの部屋はたのしいところだけど、下の写真のようになったところはなかなかむずかしい。必ず線のとおりに進まないと、パーフェクトに取るのは困難だ。

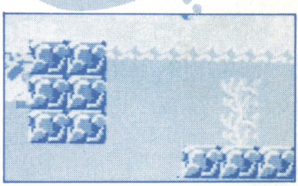


→この線のとおりに進もうね

ブロックの向こうへボールが投げられる

水中のブロックの真横にくっついて、そのブロックの方向にファイアボールを投げると、なんと上へ飛んでいく。水面近くのブロックにくっついてボールを投げると、水中から飛び出して、ブロックの向こう側に飛んでいくのだ。つまり、ブロックのかげに隠れながら、ボールを投げるといったワザが使えるのだ。

↓ファイアボールをブロック越しに投げる

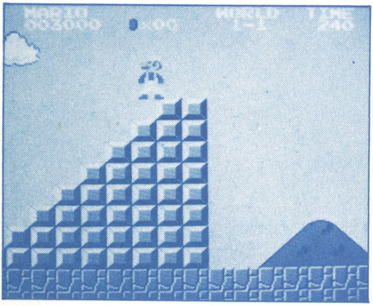


Ⓐボタンを押して海上でロボットにもどってしまい、海に落ちる寸前にまたⒶボタンを使ってジャンプをする、この操作をくりかえし、海上すれすれのジャンプを連続してやれば、ロボットのままで海を渡れるのだ。タイミングさえ気をつければ、だれでもできるよ。

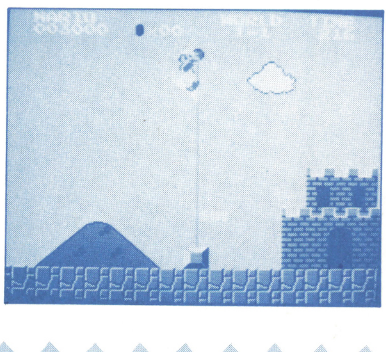
5000点のジャンプテクニック公開だ

各ワールド1〜3エリアの最後にある旗のポールは、飛びつく高さによって点数がちがうことは知っているね。最高は5000点。そこで5000点ジャンプテクニック。

ポールの手前にあるブロックやリフトの上にきたら、少しでも助走できるように左による。そしてⒷボタンで加速して十字ボタンの右を押してジャンプ！ タイミングさえあえば5000点だ。



←ここからⒷボタンを使ったスーパージャンプなら2000点はかるい



→ヤッタぜ、5000点だ。ここからの見晴らしはほんとうに最高だ

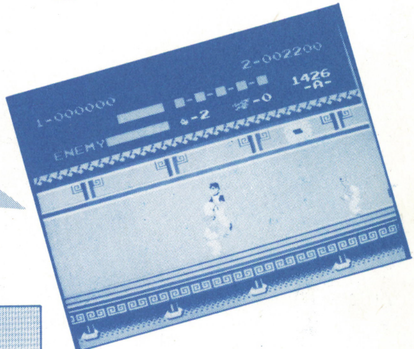
フォーメーションZ／ロボットのままで海を渡れる

海上に出たからといってずっと飛行形態でいる必要はない。ロボット形態のまま海を渡ることだってできるのだ。あまり役にはたたないが、やってみるとおもしろいよ。

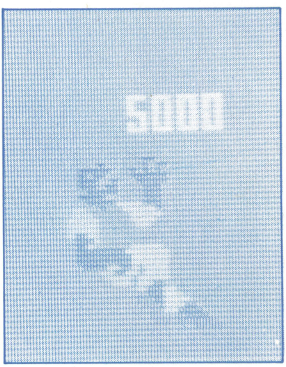


つかみ男をジャンプキックで5000点

スパルタンXの隠れボーナスがこれ。前から後ろから襲ってくる敵のうち12人目、24人目と12の倍数の敵をジャンプキックでやっつけると5000点が入る。何人たおしたか数えて確実にねらおう。



→ジャンプキック技はボーナス点のときだけでなく、ぜひ身につけよう

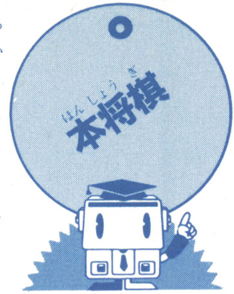


←これが5000点ボーナスの決定的瞬間だ。フォーカスするのはなかなかむずかしいよ

ベースボール／相手がジャイアンツなら安心だ

ジャイアンツなんて大嫌い！　と言いながらナイターを毎晩見ていたアンチG党の諸君、リセットボタンを押しながらスタートボタンを押し、リセットボタンだけ手をはなしてごらん。必ずGを相手にできるよ。

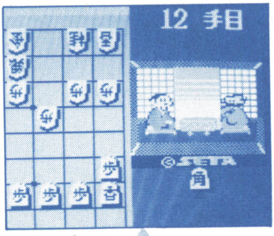
相手の角をただ取りする方法がある



© セタ

将棋を知ってる人ならわかると思うけど、角は非常に強力な駒だ。しかしここにも必勝法はあったのだ。

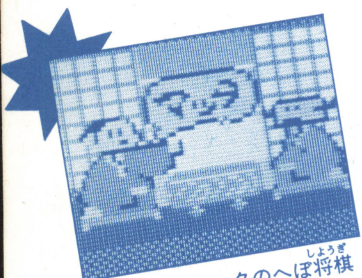
つぎのように指すと角をただ取りできる。①▲7六歩、②△3四歩、③▲2二角成、④△2二同銀、⑤▲1六歩、⑥△3二銀、⑦▲1七香、⑧△1九角打、⑩▲1八飛、⑪△4二銀、⑫▲1九飛。



↑角を取ってしまうとこちらがぐっと有利になる

二手前の局面にもどすマッタの法則だ

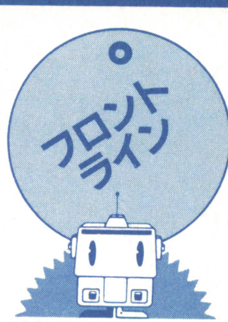
本将棋はⒷボタンを押して「マッタ」ができる。では何回押せばいいか実験した。9回押すと頭を下げて泣きだした。しかし相手の反応がないので、必死でⒷボタンを連打する。ついに9回頭を下げたときに待ってくれた。これで二手前にもどれるのだ。ヨカッタね。



↑マッタ、マッタのへぼ将棋

ベースボール／ベースの間をウロウロ盗塁必勝法

これは有名なウル技だ。各塁の中間にいれば守備側が追っかけてこないことを利用して、行ったり来たりし、一瞬のスキをついて塁を奪うのだ。成功するかどうかは、ただただタイミングにかかっている。



© TAITO CORP.

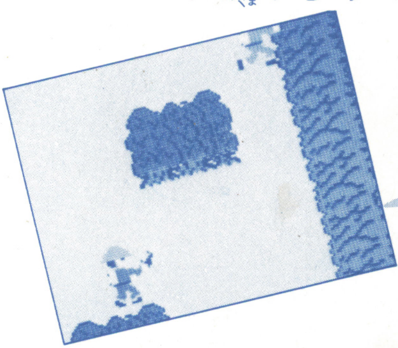
谷間戦のときにできる初級のワープ技

フロントラインにはいくつかのワープ技がある。そのなかで初心者のキミにもできるウル技がこれだ。ゲームがはじまったらすぐにできるからラクチンだよ。

スタートしたら、まず画面の右はしか左はしによる。それから前へ進んでいくのだ。

画面がスクロールしはじめたら、右はしの場合は十字ボタンの右を、左はしの場合は左を連打するのだ。すると、画面がスクロールせずに、チョコチョコチョコチョコチョコ、少しずつ前へ進むではないか！しばらくつづけていると、頭、胴、足と順番に画面の上から消えてしまい、今度は画面の下から現れてくるのだ。

実際のゲームでは、敵から逃げるときなどに使うといいかもしれないね。



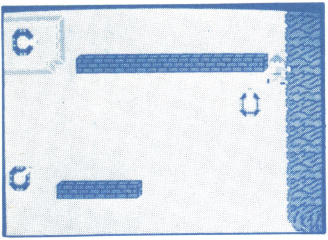
←ゲゲッ、顔がないって。そうじゃない、ただいまワープ中なんだ

ベースボール／ピッチャーがキャッチャーに変身？

これもあちこちの雑誌に紹 介された有名技。キャッチャーフライを追いかけてピッチャーがバッターのいた位置に立つと、なぜかキャッチャーに変身してしまうのだ。

敵陣のなかにだってワープできるのだ

キミはもう軍曹を敵陣の前までつれていけたかな。正攻法で攻めていくのもいいけどちょっと変わった方法でやってみたら? そこでウル技だ。



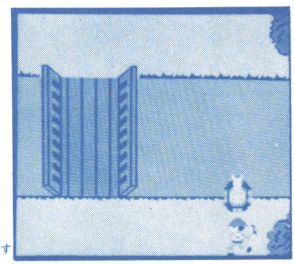
↑だんだん敵の陣地に入りこんできたぞ。ちょっとこわいな〜

敵陣が見えたら、画面の右はしのこれ以上右に行けないところまで軍曹をつれていく。そして、十字ボタンの右をチヨンチヨンと押していると、あらあら不思議、ブロックの向こう側へワープしてしまうのだ。しかしその場所は大砲の弾をよけるところがないから十分気をつけよう。

敵陣近くの川まで来た鬼軍曹がワープ

このワープ技は、せっかくの戦車を手ばなすことになるけど、だれだって一度はどんなだいじなものでも捨てたくなることがあるから、軍曹の気持もわかってあげよう。

やり方は、川岸までたどりつき、右側の橋と対岸の両方が見えるようにする。そして写真の位置で軍曹が戦車を押し上げると、いきなり向こう岸にワープしてしまうのだ。



↑川岸で戦車を下から押すと

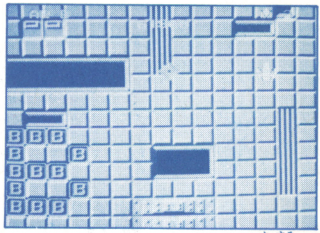
本将棋／持ち駒のところへ持ってくると緑色に

やり方はかんたんだ。まず駒を成らせなくてはならない。駒が成ると、駒の文字が赤くなる。あとは、その駒を、ただ自分の持ち駒のところへ持ってくれば、緑色になるのだ。



オブセスを誘導して先の地図を見よう

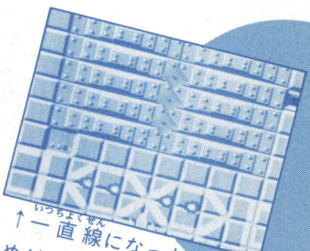
オブセスはファイナルスターを追いかけてくるけれど自分で弾を撃ってくることはない。これを利用して、オブゼスを1個残したままひたすら逃げるという技ができる。そしてオブセスが残っているあいだは、地上物を破壊しすぎないかぎり他の敵が出てこないので、先の地形図を見ることができる。



↑ちょっとひきょうだが、四隅をくるくる逃げまわろう

オブセスは一直線にならべて撃ち落とす

オブセスをカンタンにやっつける方法がある。まず一個所に止まって動かずに待つ。そうするとオブセスはファイナルスターの正面に集まってくるのでそこをイッキにやっつけるのだ。オブセスの分裂弾は正面には飛んでこないというのを利用した技だけれどあんまり接近しすぎるとやられてしまうよ。



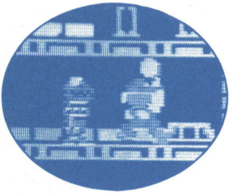
↑一直線になったオブセスめがけて、撃ちまくれ

マッピー／ご先祖さまをドアアタックですりぬけろ

ニャームコたちのご先祖様は天下無敵。けれど、そのご先祖様をすりぬける方法を知っているかな？　おいつめられたらマッピーを、ご先祖様に向けてドアアタックではね飛ばすんだ。ほらネ。

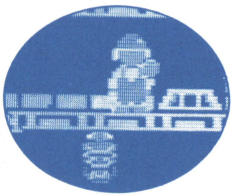


スパナゴンもスーパーハンマーで一撃だ



↑左からスパナゴンがくる。スーパーハンマーをふれ！

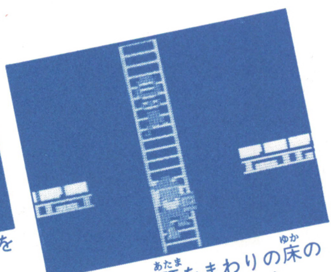
スーパーハンマーの出し方は87ページを見てほしい。そのスーパーハンマーを使えばスパナゴンもやっつけられる。



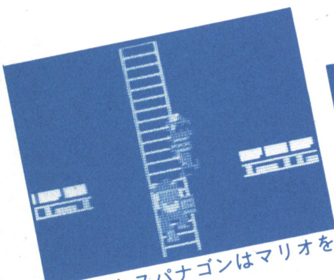
↑うまくタイミングがあえば、スパナゴンはまっさかさま

やってくるスパナゴンをやりすごす方法

マリオの頭の高さを床の高さにあわせておくと、ナントスパナゴンは曲がっていく。



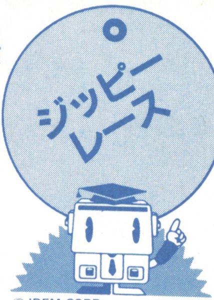
↑マリオの頭をまわりの床の高さにあわせてじっと待つ



↑するとスパナゴンはマリオを無視して曲がっていった

マッピー／そのほかにもすりぬけ技があった

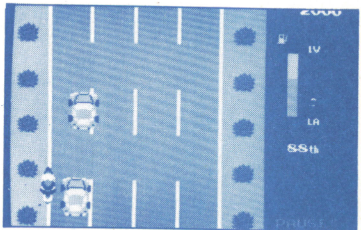
あの無敵のご先祖様が出てしまったら、まず床のはしに立って待っていよう。するとトランポリンで飛んでくるから、立っている床と1段下の床との中 間で交差させてみよう。タイミングがあえばすりぬけられる。



車がよけてくれる安全地帯を発見した

この技は、オンロードのカーブ以外ならどこでもできるけど、4車線のときが一番やりやすい。方法は、左はしの白線の上を走らせるだけだ。

この技を使うと、前から近づいてきた車がガタガタゆれだして、最後には、パッとよけてくれる。



↑みごとに抜いた。このウル技さえマスターすればプロのレーサーも夢じゃない

2台の車のあいだを通りぬけてしまおうぜ

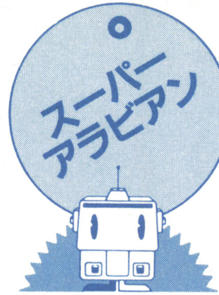
レースがはじまったら、すぐ2台の車が並んでじゃましにくる。そのとき、十字ボタンの右を、ほんの少しの時間チョンと押す。そしてそのまま車が近づいてきてもまっすぐ進んでいくと、完全にぶつかったように見えたのに通りぬけてしまえるのだ。失敗しても、スタートしたばかりだから、すぐやり直せるよ。



↑ワーおっかない！　ほんとうにスリル満点だ

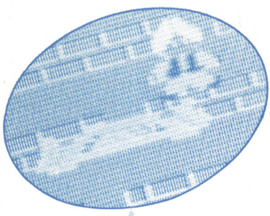
マッピー／ドアでバシバシ、なぜか300点！

8面のまん中のトランポリン、そうあのドアがすぐそばについている場所だ。そこでミューキーズたちをドアではね飛ばしていると、300点と表示されて得点がもらえることがある。うーん、不思議不思議。



© サン電子

魔法のじゅうたんにワープ技で飛び乗る



↑魔法のじゅうたんをすりぬけてみごとに乗った

ページ3の魔法のじゅうたんへ飛び移るうまいやりかたを紹介しよう。まず、十字ボタンの下を押しながら魔法のじゅうたんが上にくるのを待つ。そして魔法のじゅうたんがきたところでジャンプをすると、アラビアンはじゅうたんをすりぬけて、なぜか乗ってしまうのだ。

画面を横にワープすることだってできる

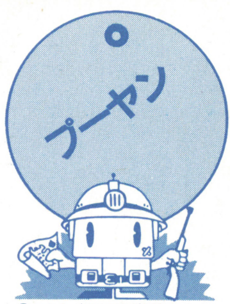
スーパーアラビアンで左右ワープができるのを知ってるかな。画面のはしにアラビアンが歩いて行っても、その先に進むことはできないけれども、ジャンプしてしまうと左から右、右から左へと画面の反対側へワープできるんだ。この技を使えば、画面はしで敵に追いつめられたときでもだいじょうぶだね。



↑画面右でジャンプすると、左側に出てしまった。アレレッ

マッピー／ドアでバシバシ飛ばしてかせごうネ

ちりも積もれば山となる。パワードアで得点をかせぐのもいいけれど、やってくるミューキーズやニャームコをドアでバシバシ飛ばしてこまかく50点ずつかせぐのもけっこう得点になるよ。

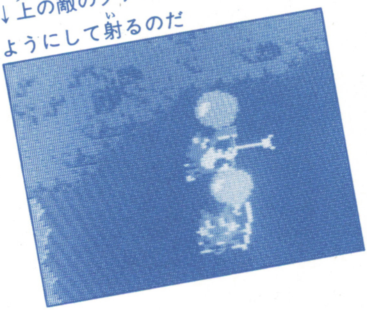


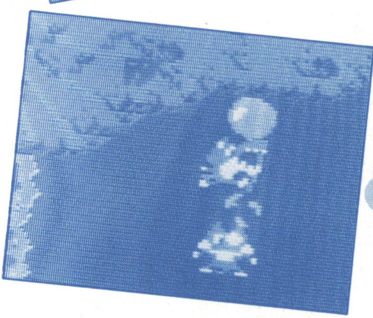
直角に落ちる矢でオオカミの風船を割る

プーヤンのママが発射する矢は、敵のタテに当たると下に落ちてしまう。そして、直角に落ちた矢は、なんと下にいるオオカミの風船を割ってしまうのだ。

このことを知っていれば、一列にたくさんオオカミが並んだときや、割りそこねた風船の上にもう1匹オオカミがいたときなどにすぐ使えるよ。肉がなかなか出てこないときにもこの技を何度も使ってきりぬけよう。

↓上の敵のタテに矢を当てるようにして射るのだ



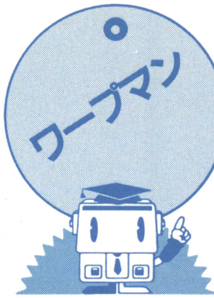


←下の敵の風船を割った！　これを応用すれば一列にならんだ敵に有効だね

マッピー／リモコン操作でドアを開けよう

マッピーが操作できるドアは、マッピーがいる通路のドアだけではない。マッピーがからだを向けている方向で画面に表示されているドアなら、少しぐらいはなれていても操作できるのだ。

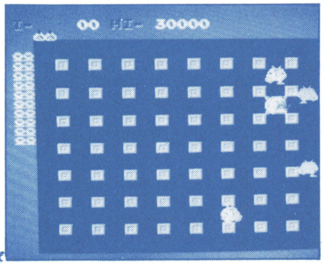
安全にワープする方法をおしえちゃおう



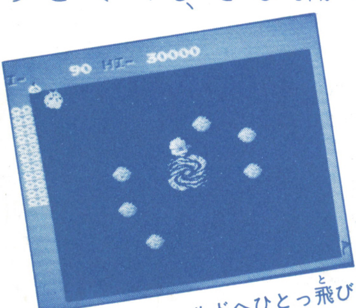
Ⓒ㈱ナムコ

ワープマンは、メイズワールドとスペースワールドの2つの空間を行ったり来たりしながら、リニアガンと異次元ベムをどんどん退治していくゲームだ。そのさい、メイズワールドからスペースワールドへのワープドアは、爆弾を使って開かなければならない。しかし、爆発するまでそばで待っているのは危険だし、ウロウロしていると異次元ベムにやられちゃう。でも早くワープしたいなあ、というせっかちなキミにおすすめのウル技がある。

やり方はなーんだというほどかんたん。ワープドアの上に立って時限爆弾をしかければいい。メイズワールドのきらいなキミも、このウルテクを使えば楽勝だね♡



↑爆弾をしかけてまっていると…



↑スペースワールドへひとっ飛び

マッピー／上の段の敵もパワードアでキャッチ！

パワードアの衝撃波は通路1段分有効だが、1つ上段のトランポリンではねた敵はその有効範囲内に入りこんでくる。そこでうま〜くタイミングをあわせてパワードアを開けると、やっつけることができるよ。

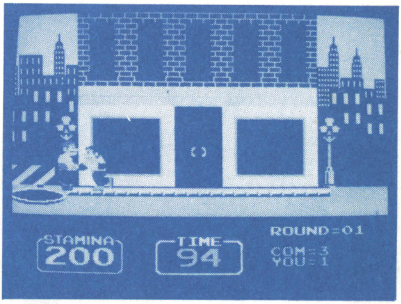


© Nintendo

勝っと思うな思えば負けの超ウルトラ技

やり方はファイティングポーズのまま一歩前進しそのまま2歩後退する。このパターンをくりかえすと判定ラインを越えてもさらにうしろへさがることができる。そしてついには形勢が逆転するのだ。

→追いつめられてしまったぞ。しかし負けじとウル技だ





←うしろへさがり画面の反対側までくると、形勢は逆転するのだ

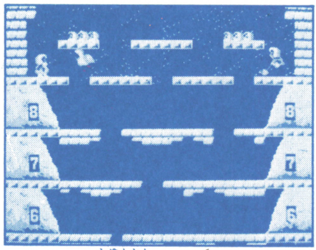
マッピー／ボーナスラウンドで白い風船が出る

やり方はかんたん、ボーナスラウンドがはじまったらすぐポーズを押す。風船が出たときとうまくタイミングがあうと、なんと白い風船になるのだ。しかし、ポーズをはずすともとの赤い色にもどってしまう。



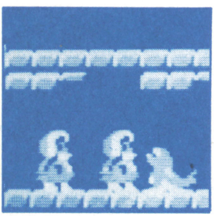
2プレイヤーでスーパージャンプだい

ポポとナナをボーナスステージのひとつ前のフロアに立たせる。そしてどちらかがトットピッカーにつかまったときにもう一方がボーナスステージのところへジャンプする。するとやられた方が生き返ったうえに、ジャンプ力まで増すのだ。


↑やられた瞬間、ボーナスステージに入った。さあスーパージャンプ

トッピーと重なってもやられない方法

ポポとナナの両方が出ている2人モードのときは、トッピーを通り抜けることができる。ポポまたはナナの片方がトッピーにつかまると一瞬白く光るが、その瞬間、もう片方のプレイヤーはトッピーと重なってもつかまらず、通り抜けることができる。


↑自分のキャラクタは捕まるとやられる直前に白く光る

↓トッピーと重なっても平気だ

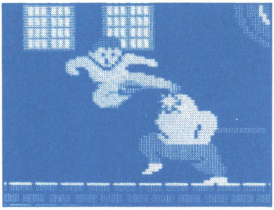

フラッピー／フラッピーがお手玉あそびをするよ

フラッピーをうしろ向きに立たせてキノコを投げると、画面の上部にぶつかってお手玉あそびをする。横向きに立たせてやってみると、手裏剣を投げているように見える。



© コナミ

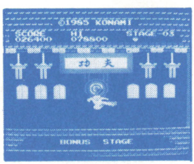
Ⓐ Ⓑボタンを同時に押して連続キックだ


↑連続キック一発300点。このの効果はすばらしい

キックのときⒶⒷボタンをいっぺんに押すと、飛んでいるあいだじゅうボタンを離さないかぎりキックをしつづける。これで命中率も大幅アップだ。


→とにかくキックの連続だ。やったね！

この技はいろいろ使える。たとえば、ちょっとむずかしいが、ランやタオを相手に、二重にキックだってできるんだ。これは、ランの手裏剣やタオの炎をけり、なおかつ敵にキックをくらわせてしまうっていう本当の超ウルトラ技だ。また、右や左から投げられるものをキックやパンチでこわしていくボーナスステージでも、この技使えばキックだけでクリアすることができる。なんて便利な技なんだ。



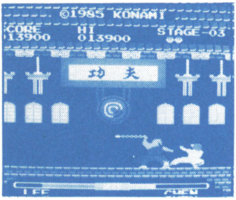
↑ビシバシッ！とボーナスステージ。やるぜ、きめるぜ、パーフェクト！

レッキングクルー／火の玉にやられない場所がある

火の玉は上下にゆれながら飛んでくるからそれが一番上になる地点に立つとマリオをかすめて行くだけでやられない。ただハンマーをふった後ろ向きの状態じゃないとダメだ。

足ばらいの連続はくさり使いに有効だ

遠くからしつように攻撃をしかけてくるくさり使い。こいつに対する必勝法をおしえちゃおう。
写真の位置でとにかくひたすら足ばらいをする！ これがなんと必勝法なんだ。



↑キック！ キック！ おもわず声も大きくなってしまうのだ

くさりも投げられず足ばらいをうけつづけ、倒れる敵の姿をキミは見ることができる。

連続キック技を使ってイッキに決めよう

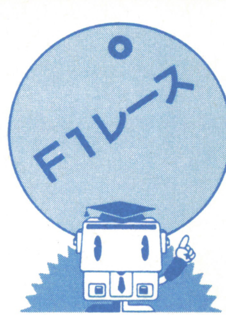
イー・アル・カンフーの数ある有効技のなかでも横綱級の技の1つにあげられるのがこの連続キックだ。写真を見たところはふつうのジャンプキックだけれど、これを2度3度、まして敵が倒れるまで連続するとなるとかなりキツイ。ロングジャンプなどを使いうまく敵のふところに飛びこみ、真上にジャンプしてキックを一発くらわせる。そうすると敵はそのショックで少しの間だけ動くことができないのでその間にまたジャンプやキックを決めるのだ。これをタイミングよく連続するのだけど、そのリズムがかなりむずかしいのでマスターするのには時間がかかるよ。



↑真上にジャンプしているのがわかるかな？ むずかしい技だ

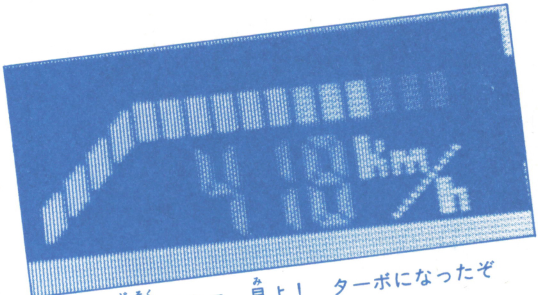
ロードファイター／スピード調節にセレクトボタン

セレクトボタンを使うと、ⒶⒷボタンを離してもそのままのスピードを保つことができる。そして、速くしたいときはⒶボタン、遅くしたいときはⒷボタンを押す。微妙なスピード調節ができる技だ。

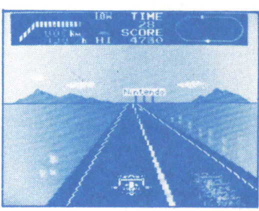


おなじみ、ハイパーターボで高性能化

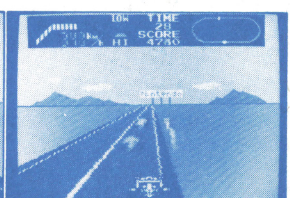
これはワリとおなじみになっているかもしれないけど、F1レースのボクらの愛車にはなんとターボがついているのだ。このターボは時速が416キロを超えると作動しはじめ、497キロまで速度をあげることができる。しかし実際にはなかなかむずかしい技だ。ひたすらハンドリングひとつで時速416キロを超えなければならないのだけれど、キミならできる！



↑時速418キロ、見よ！　ターボになったぞ

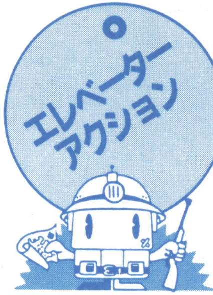


↑かくてボクとＦ１は風になったのだった



↑スピードアップだ。ターボは近いぞ。それいけ！

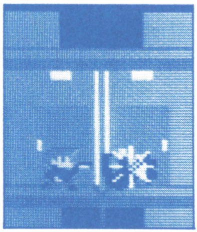
個ぶんのところでダイナマイトをたたくんだ。ドッカーンと爆発してマリオは飛びあがる。このとき敵と重なれば成功だ。マリオはやられたような顔をするけど、着地する前に敵はとおりすぎてしまうはずだ。敵との距離は動く速さによって違うから、自分で調べてみよう。



© TAITO CORP.

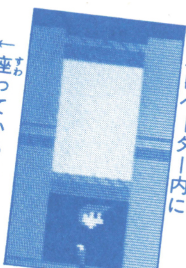
柱の向こうの敵も根性出して撃っちゃえ

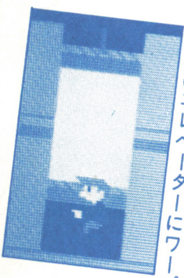
スパイの弾は、柱にあたるとカンツ!とはね返ってしまって、柱の向こうのガードマンはやっつけられないはずなのに、どういうわけか実際に座りこんでひたすらひたすら撃ちつづけていると、そのうちに柱の向こうのガードマンが倒れてしまうんだ。スパイの根性がかたい柱を貫きとおしたのかな?


↑根性の成果がこれ。やってみよう

エレベーターのなかに安全にワープする

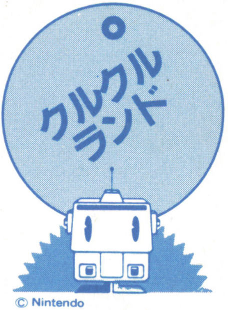
エレベーターにおしつぶされそうになっても、安全にワープできるウル技がこれ。立っていればそのままじっとしているだけで無事エレベーターに飛び乗ることができる。また座った姿勢のときは、タイミングよくジャンプすれば大丈夫だ。


←立ったまま動かずにじっとしていると、なにもしなくてもエレベーター内に


←座っているときはジャンプすればエレベーターにワープ

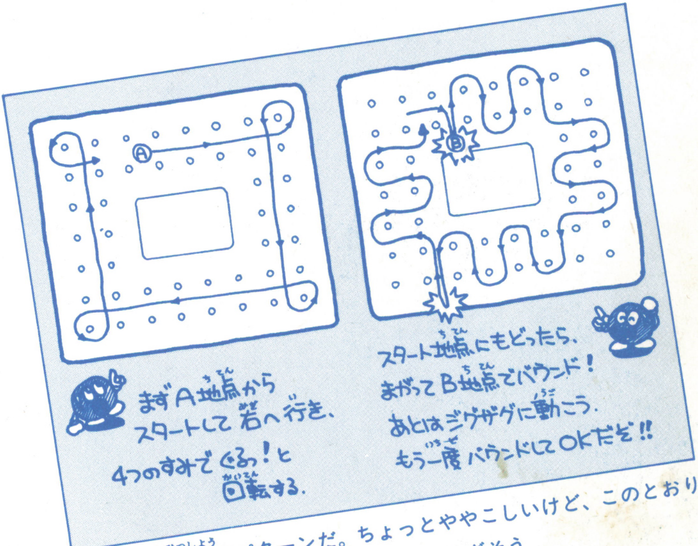
レッキングクルー／ダイナマイトで一気にすりぬけ

これはエディット面のウル技だ。やり方は、一番下の段にダイナマイトを置いて、あとは好きなところにマリオと敵を置く。そしてスタートだ。もし敵がナスビ仮面のときならば、マリオとの距離がブロックで2



むずかしいボーナスステージもOKだ

数あるゲームのなかでもとくにむずかしいと評判なのがクルクルランドのボーナスステージ。しかし、ここにもウル技がある。下の図の矢印のとおりに進めば、もうバッチリだ。



↑これが必勝のパターンだ。ちょっとややこしいけど、このとおり進めば大丈夫。キミもパーフェクトをめざそう

ロードファイター／追突のショックをやわらげる

2プレイの技。1人が十字ボタンの右方向を、もう1人が左方向を押しながらゲームをはじめよう。2人で逆の方向を押しつづけていれば、なぜか敵の車にぶつかったショックは小さいのだ。



© Nintendo

画面の外へ球が飛んだのにナイスオン

根強い人気のあるゴルフはときどきボールがおもしろい動きをする。この本ではほかにもワープ技を紹介しているが、それよりもっと実用性の高い技がこのウル技だ。

でもやり方はむずかしい。何度もやらないとうまくいかないと思うから、一生懸命やってみようね。

さてやり方だが、第1ホールで、まずグリーン右下の2本の木の左側まで打つ。そして画面の右角に向けて最大のパワーで打つのだ。するとOBになると思いきや、いきなり画面がかわって、なんとグリーンわきに乗っているのだよ。



→右ななめ上をねらって打つと

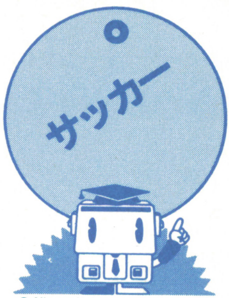
↓ボールは画面の外へ飛んでいく

←しかし、グリーンに……

ロードランナー／脱出バシゴが消えてしまった

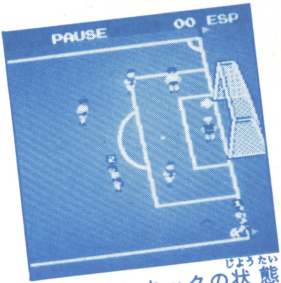
最後の金塊をⒷボタンを押したまま取ってみよう。すると、アラ不思議、脱出バシゴが消えてしまう。しかし、大丈夫。のぼることはできるんだ。

コーナーキックから直接シュートできる

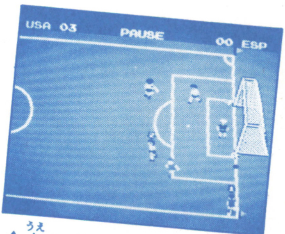


サッカーもレベル5になると1点獲得するのもなかなかむずかしい。そこで夢のダイレクトシュートだ。
やり方はいたってかんたん。まず、自分がコーナーギリギリにドリブルをして走り、敵にボールを出してもらい、コーナーキックの状態にする。

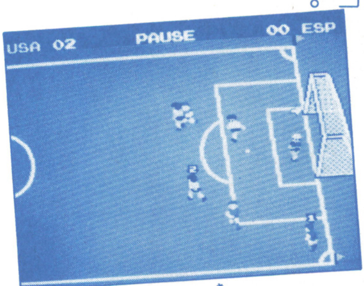
そしてコーナーキックが上のコーナーならゴールの下のポストに、下のコーナーなら上のポストに矢印を合わせてシュートする。ほら、おもしろいようにゴールが決まるだろう。



↑コーナーキックの状態になったところだ

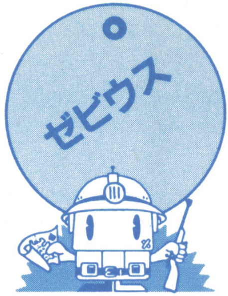


↑上のポストめがけて、エイっとシュート



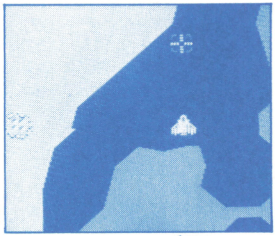
↑みごとにキックが決まった。ヤンヤヤンヤの大歓声が聞こえるようだ

づくのだ。
　ただしこの技はエディットモードのときしかできないようだ。普通のモードでもできるという情報もあるが、編集部で何度かためしてみたが、確認できなかった。



一瞬のうちにゾシーが消えてしまった

巨大なガルザカートのおきみやげジェミニ誘導。これはもう古典的になってしまったウル技だ。しかし、再び画面に出てきたガルザカートが爆発すると消えてしまうことは知っていたかな？

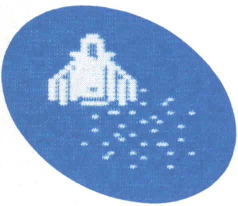


↑ガルザカートは爆音とともに爆発、ゾシーはどこへ？

爆発で消えるのは別にジェミニだけじゃない。なんとゾシーまで消えてしまうんだ。



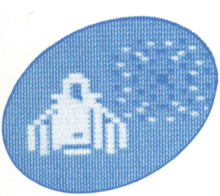
←バックアタックでトーロイドを



→バックでゾシー

横やうしろでも敵を倒せるソルバルウ

ソルバルウの発射するザッパーは有効範囲がけっこう広い。それを技として使ったのがこのバックアタックとサイドアタック。敵キャラにギリギリまで近づきザッパーを発射してやっつけよう。



←これがサイドアタックだ

ロードランナー／落ちていく音が鳴ったままに

この技のやり方はかんたんだ。まずランナーを画面の上のほうにつれていき、セレクトボタンを押したまま飛び降りさせるのだ。すると、あのおなじみのヒューというランナーが飛び降りたときの音が、ずっとつ

おなじみ超有名無敵技のおさらいだ

これは超有名な技。やり方は①リセットボタンを押し、②すぐコントローラIIのⒶかⒷボタンを押す。③その状態のまま、十字ボタンを右9回、上2回、左2回、下9回押す。このとき画面に隠しコマンドが出るはずだから最初の数字を1にし、リセットする。

注意することは、これらの操作をタイトル文字のでているあいだにやらなければならないということだ。なお、コマンド数字の操作の仕方は、コントローラIIのⒶまたはⒷボタンを押すといい。

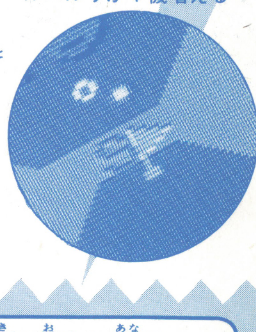


↑これが初期画面。星が消えてしまわないうちに……

永久に得点の入るくりかえしパターン

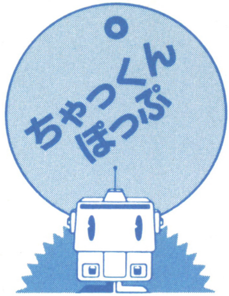
3、5、7の各エリアでできる技がこれ。スペシャルフラッグを取ればソルバルウが1機増えることを利用する技だ。エリアの70%をこえる前に自分からやっつけられに敵につっこむと、ソルバルウはそのエリアの最初の地点にもどるので、またスペシャルフラッグを取り、自爆をくりかえす。点数は入るけれど先のエリアは見られないね。

↓スペシャルフラッグ。ソルバルウが1機増える



ロードランナー／レンガが自動的に落とし穴に

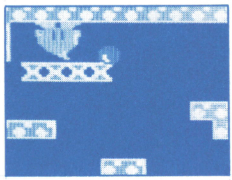
エディット画面でランナーをセットしないままスタートすると、必ず右から2列目の下から7番目にランナーが出てくる。そこで、その場所にレンガを置いておくと自動的に落とし穴になってしまうのだ。

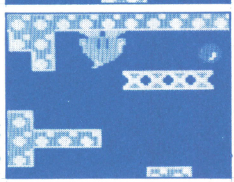


爆弾が勝手に動いて遠くの敵を倒す方法

ムービングブロックが右側へ行くときにうまく乗るように爆弾を出す。すると爆弾はムービングブロックに運ばれてすこし遠いとこで爆発する。うまくいけば床のないとこで敵をたおすこともできる。

↓ムービングブロックの動いている方向に爆弾をぽろっと出す

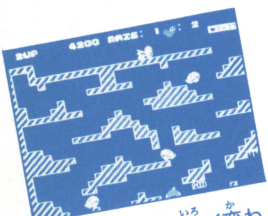




↑ころころとムービングブロックの上を勝手に転がっていく爆弾

ちゃっくんぽっぷを無敵に変身させる法

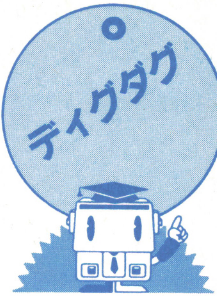
ちゃっくんぽっぷに、無敵のスーパーちゃっくんに変身させるハートがあることはよく知っているね。そこで、確実に無敵になるハートを出す方法。それは、1面目3、2面目1、3面目4というように円周率3・1415……の各ケタの個数目でモンスターを2匹以上爆弾でやっつけると出現するのだ。



↑ちゃっくんの色が変わってスーパーちゃっくん

ワープマン／死んだはずのワープマンがよみがえる

2プレイで可能な技だ。スペースワールドへワープできる状態のとき片方がやられてしまってももう1人がワープすれば、やられたはずのワープマンが生きかえる。



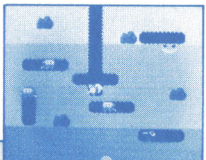
Ⓒ ㈱ナムコ

モンスターにやられない絶対安全な場所

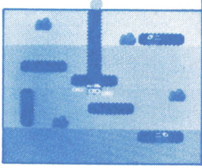
ラクして面をクリアしたい人におすすめの技がこれだ。けれどそのかわりスコアは少ないよ。

2面がはじまったらすぐ、少し下へ進む。そして背中がうすいカベの1枚分（ほんの1ミリぐらいだ）上の横穴に出るようにして待っていよう。しばらくするとプーカやファイガーが目変化してディグダグのいるところに集まってくるが、ディグダグが中途はんぱなところにいるため、目変化のままで動かなくなってしまう。

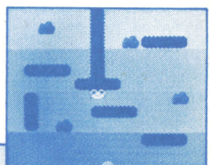
さあ、あとは、その場でモンスターたちをパンクさせてしまうだけだ。



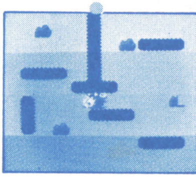
↑背中を少し出して待っていると



↓目変化したやつが集まってきた



↑全員集合！なぜかやられない

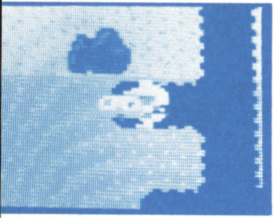


↓もりの連続打ちで全員やっつけろ

はある。それは接近戦によるしゃがみパンチだ。妖術使いの出す火の玉はトーマスのパンチで破壊することができ、スコアがかせげるうえに、確実に敵にダメージを与えることができるというわけだ。ただ、敵に近づくまでは要注意。間合いをうまくとらないと、反対にやられてしまう。

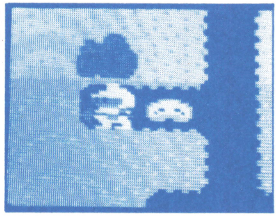
目変化モンスターをすりぬけるウル技だ

プーカやファイガーの目変化はディグダグを確実に追ってくるけど、タイミングをうまく合わせるとこの目変化をすりぬけることができる。モンスターは完全に穴のなかに出ないと実体化しないのでこんなことが起こるのだ。



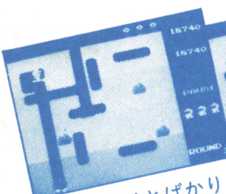
↑あぶない。モンスターに重なった。やられるかな？

必殺岩石落とし3面目パーフェクト法！

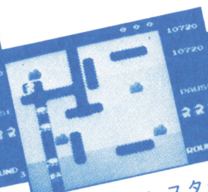


↑ところがどっこい。うまくすりぬけた

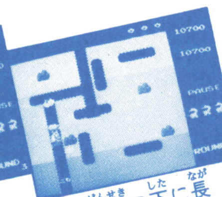
ディグダグはモンスターをパンクさせるばかりが能じゃない。5匹いっぺんに岩石落としでつぶすとなんと8000点も入るのだ。下から長いたて穴を掘ってその面にいるモンスターをイッキにつぶせ。



↑いまだ！とばかり岩石を落とす。まとめてつぶしたゾ



↑そしてモンスターを全部ここに集めるのだ。



↑岩石の下に長い長いたて穴を掘っていくディグダグ

スパルタンX／4階の妖術使いにはしゃがみパンチ

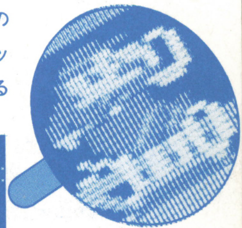
スパルタンXのキャラクタのなかで、もっとももインケンなのが妖術使いだ。火の玉は投げつけてくるわ、分身の術は使うわと、どーにもこーにもひとすじなわではいかないヤツなのだ。そんなヤツにも攻撃法

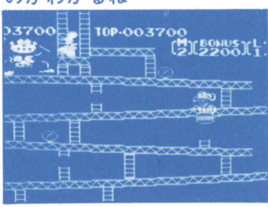


タルをスーパージャンプして高得点！

あちこちでウワサに高いドンキーコングのタル飛び2000点技。その方法はまずドンキーコングの最初の面で、マリオを切れたハシゴの上まで移動させ、右へ少しだけ動かせばOKだよ。あとはタルがころがってきたらひたすらジャンプすればいい。タルがマリオの下の切れているハシゴに落ちたとき、音とともにスコアはダダダと増える。

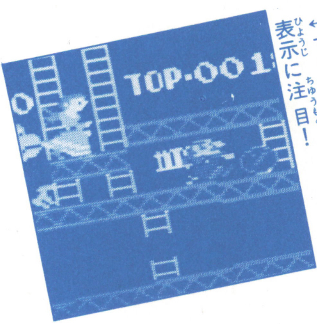
↓これがスーパージャンプの瞬間だ。右の写真はそのアップ。何度も得点が入っているのがわかるね





見たか！ これがマリオ連続ジャンプ

最上段のレディのいる鉄骨でマリオがはね返るのを利用すれば連続的にジャンプできる。



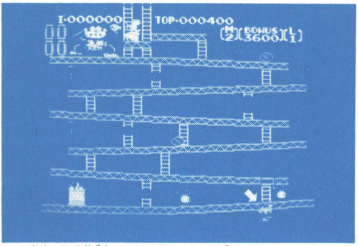
←マリオのうしろの得点表示に注目！

スパルタンX／ミスターXには接近して足ばらい

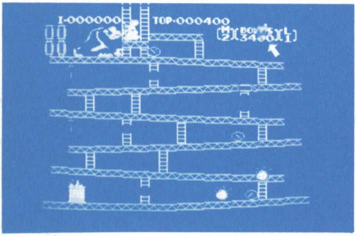
5階のボス、ミスターXは思ったほど強くない。まずジャンプして接近し、次に足ばらいをひたすらくりかえす。これまでまず確実に勝つことができる。

マリオだってワープ技を知っているのだ

ドンキーコングの最初の面に見えないハシゴがある。場所は右下のハシゴのすぐ近くだ。コントローラの下のボタンを少しずつ押してみよう。マリオは空間を下におりていって、やがて上から出てくるのだ。

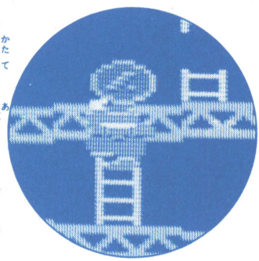


↑下の矢印のところに見えないはしごがある。マリオが下りていく……



↑右上の矢印のところにマリオが出てきたのがわかるかな？

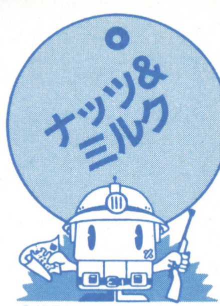
タルをやりすごせる安全な場所を公開


→片手を上げてタルをやりすごすマリオ。この位置で待っていると、タルは下に落ちてこないのだ

ゴリラのころがすタルはなかなかいやなものだ。しかしそれをやりすごせる場所がある。写真の位置だ。その場所で半分ハシゴをおりながら片手を上げているだけで、タルは通過して落ちてこない。

スパルタンX／トムトムばかりがつぎつぎと

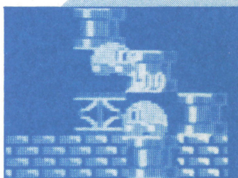
面は3階、スタート直後、最初におそいかかってくるつかみ男をしゃがみパンチでやっつけたら、そのまましゃがんでじっと待っていてみよう。トムトムがあとからあとからキミをおそってくるよ。



© HUDSON SOFT

ナッツの連続ジャンプ技で大量得点だ

ナッツ&ミルクのエディットでまず下の写真のように土管とトランポリンを設定し、トランポリンの右にナッツをおく。そしてミルクをトランポリンの上に置いてゲームスタート。ナッツをジャンプさせると……あら不思議。スコアがどんどん入っていく。

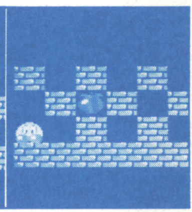


↑100点ずつどんどん得点が入る

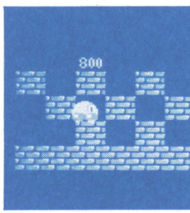
カべにかこまれたフルーツも取れるよ

ミルクのコントロールは上下左右の4方向。それではカべにかこまれたフルーツはどうして取るか? 不可能なように見えるが、これが取れるのだ。実際にやってみよう。

エディットでカべにかこまれたフルーツをつくる。そしてナッツを左下に移動して、上と右のボタンを同時に押すと、ポン!とナッツはななめに移動して取れるのだ。この技はおぼえておいたほうがいい。



↑こんな画面をつくってみよう



↑ななめにジャンプ、ほら取れた

ゼビウス／10点技でもバカにしてはいけない

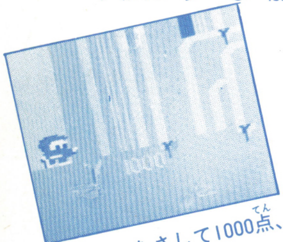
画面の上、右すみか左すみで、ギド・スパリオめがけてザッパーを撃ちつづけてみよう。すると、チャリッという音がして点数が10点加算される。100万点ボーナス時代に泣かせるウル技だ。



かくれボーナスで手裏剣のあてほうだい

にっくき黒子やおシシたちもただやっつけるだけでは能がない。目をシロクロさせながら落ちていく敵に、トドメの手裏剣をあてると、さらに追加得点として1000点入る技があるのだ。

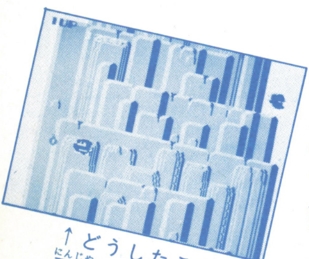
やり方はまず場所をきめ、そこで敵が近づいてくるのを待つ。敵がやっつけられる距離まで来たら、Ⓐボタンと Ⓑボタンを連続して押し手裏剣を敵の足もとギリギリにあてる。するとやられた敵と忍者くんがいっしょに落下していくので、さらに手裏剣を敵にあてると、1000点だ。



↑とどめをさして1000点、ヤッタネ!

忍法むささびの術で忍者くんがワープ

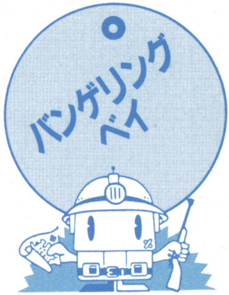
最下段で敵とこぜり合っている最中に十字ボタンの左右どちらかとⒶボタンを一瞬押す。そうすると地中に落ちた忍者くんは、画面上方にワープして出現し、しばらくして空中に止まってしまう。



↑どうしたことだ、忍者くんが空中に止まってしまったぞ

バルーンファイト／ボーナスステージはのびのびと

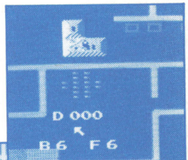
バルーンファイトで2人用のとき、相手の風船を割ると1000点入るけど相手は死んでしまう。だがボーナスステージでなら残りの人数を減らすことなくこれができるんだ。知ってたかな?



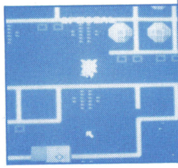
© HUDSON SOFT

ダメージ0でスペシャル1万点が出る

1発、また1発といささかクラ〜く敵の工場を破壊していくバンゲリングベイ。敵の工場を破壊すると500点入るけど、ここにじつは隠れボーナスがある。自分のヘリコプターのダメージが0のときに工場を破壊するといっきょに倍の1万点がもらえるんだ。コツはとにかくこまめに母艦にもどってヘリを修復しておくこと、無理によくばらず、あわてずゆっくり、でも手早くやっつけよう。



↓スペシャル得点で1万点！



↑1発ずつダメージをみながら……

遠くの空母より近くの海中秘密基地

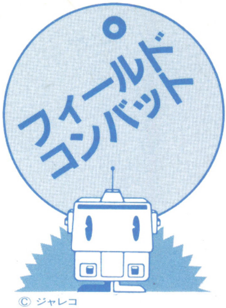
空母から上のほうにヘリを動かしていくと、下むきだった矢印が他の方向に変わるところがある。そのあたりに秘密基地があるのを知ってるかな。もちろん爆弾も補給されるしダメージも0にもどるよ。

←一見なにもなさそうだけど

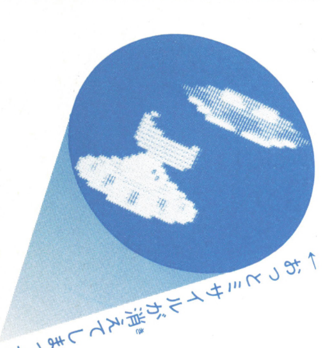


→じつはここに秘密基地が

前半のゲームが終わると選手がグラウンドから出ていく。そのときにポーズボタンを連続して押していると……。つぎに画面に登場するチアガールのユニフォームの色が、1のコントローラで操作するプレイヤーのユニフォームと同じ色になるのだ。



スタートボタンは第3の武器なのか



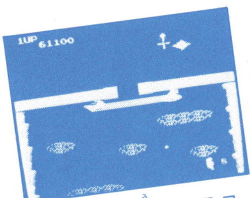
←おっとミサイルが消えてしまった

フィールドコンバットで敵のミサイルを消してしまうすばらしいウル技がある。スタートボタンを押すとすべての動きが止まってポーズになるが、そのときにディオロフのミサイルが消えるのだ。スタートボタンをもう一度押すと、ポーズは解除されるけど、ディオロフのミサイルは消えたまま二度と現れないよ。

点数表示を撃ってさらにボーナス点

これはかなり危険なウル技だけど、きまればなかなかの技だ。

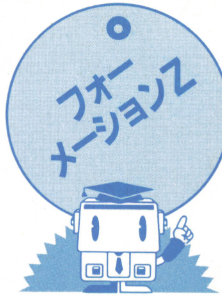
味方の兵士たちをつれていってしまうディオロフ。これをやっつけたときに表示される点数にさらにミサイルをあてると、再びスコアが加算されるのだ。場所はどこでもOKだけど、4連砲台をやっつけたあと、写真の位置で撃つのが一番いい。



↑スコアを撃つとスコアがどんどん

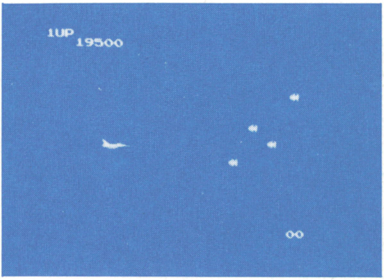
サッカー／チアガールをユニフォームと同じ色に

サッカーでは、前半と後半の間、つまりハーフタイムにチアガールが出てくるよね。そのチアガールのユニフォームの色を変えることができるのだ。

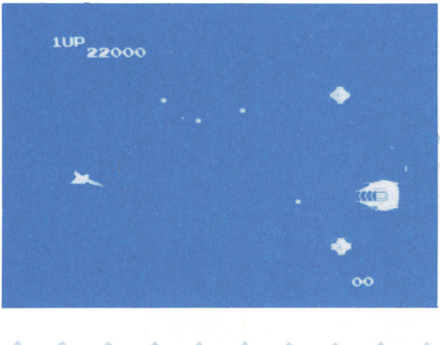


これはすごいボーナス25万6000点

自機イクスペルのエネルギーを0にして宇宙空間に突入し、敵の要塞ジズイリアムを破壊すると、なんとボーナス得点が25万6000点も入ってしまうのだ。方法を書くとすごくかんたんそうだけど、いったん宇宙空間に出てしまうと自機のエネルギーは減らなくなってしまうので、それまでに0にしておかないといけないのだ。



←宇宙空間に入るとエネルギーは減らなくなる



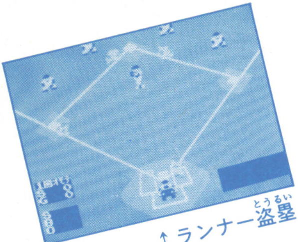
←敵要塞出現、あとは倒すだけだ

しかしこのウル技の最大の欠点は、残念ながら敵の車が来ないかわりに自分の順位も決してあがることはないことだ。だからスコア自体はあまりのびないのダ。どうしても先の面へ行けない、という人にオススメのウル技なのだ。

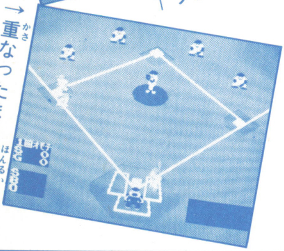


満塁ランナー3人3塁近くで合体した

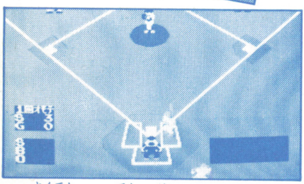
まずノーアウト満塁にしたら1塁ランナーを走らせよう。すると2塁ランナーと合体する。再びその2人をサードへ走らせると3塁ベース上で3人の合体が見られる。そしてホームに突入させると、なんと3点も入ってしまうのだ。なんか変だネ。



↑ランナー盗塁



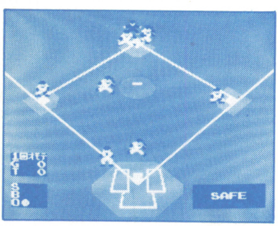
→重なったまま本塁へ



↑得点が3点も入った

スリーバント失敗でもランナーは進塁？

ランナーを1塁においてスリーバントしたが失敗してしまった。しかし、ランナーは走らせていたのでそのままにしておくと、2塁塁審は「セーフ」というんだよ。？？？

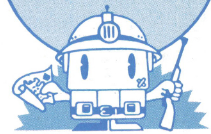


↑ファールなのにランナーは2塁へ

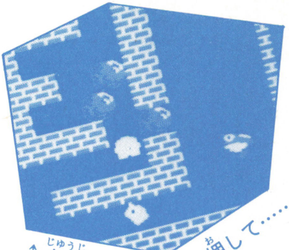
ジッピーレース／妨害車をストップさせてしまう技

やり方はいたってかんたんだ。コントローラのⒶⒷボタンを同時に押しっぱなしにしておく。そうするとあーら不思議、敵の車は画面の上のほうで止まってしまったまま、下へは来ないのだ。

フラッピー

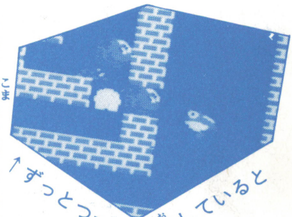


イッキに2個をつぶしちゃえば楽勝だ！

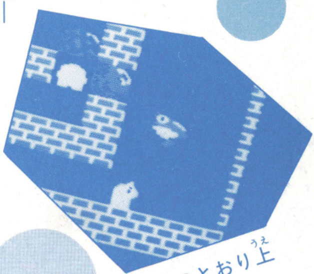


↑十字ボタンの上を押して……

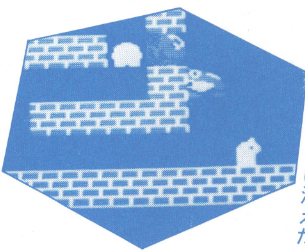
さあて困った。フラッピーの前に立ちはだかる2個のブラウンストーン！　思わずムムッ！　なのだけど、あきらめちゃあダメ！　思いきってぶつかって行けば、2つのブラウンストーンを壊すことができるのだ。ヤル気と努力で挑戦してみよう。



↑ずっとつづけて押していると



↑このとおり上の岩も割れる



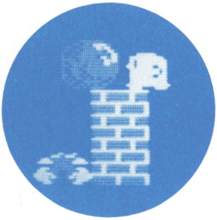
←じゃまものは消えた

ジッピーレース／クラッシュした車の上も通れる

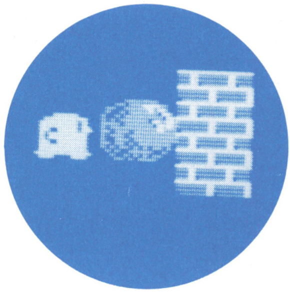
目の前で敵の車がクラッシュしたときでも、あわてちゃいけない。じつは、クラッシュした車の上を走りぬけることができるのだ。ズルイ！なんていってないでドンドン利用しよう。

ブルーストーンを壁に押しつける小錦技

さあどうだっ！ とずいぶん力のはいるウル技だ。なんといったって、ブルーストーンを壁に押しつけて下に落ちないようにしているのだから。時間のゆるすかぎりこのままでいられるよ。



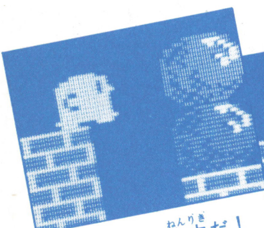
↑エビーラが下にきたら、岩を押し出そう



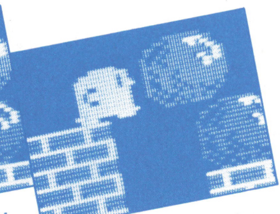
→まわりこんで壁のほうへ岩を押しつける。力が入るね

ただただ念力でブルーストーンを動かす

フラッピーが念力を使えることを知っているかな？ 下の写真のような状態のとき、Ⓑボタンを押しながら十字ボタンを操作すると、フラッピーの向いている方向の岩だけが1マスだけ動くんだ。スゴイね。



↑ええい、念力だ！ どうだうまくいったぞ

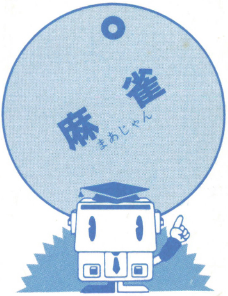


↑押したくても足場がない。こまったな

ジッピーレース／車を幅よせしていじわるしよう

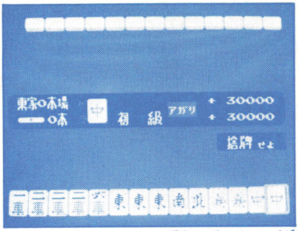
いつも妨害車にじゃまされて、ストレスがたまっているキミにはピッタリの技。車を抜いたらすぐ、車のいる方向に十字ボタンを押すのだ。すると、バイクの勢いに負けたように、車が遠ざかっていく。

役満テンパイでおとーさんビックリ

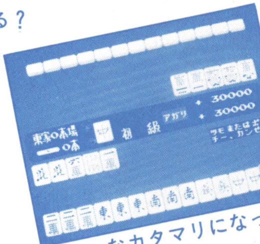


© Nintendo

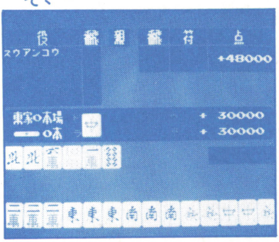
このウル技でお父さんをびっくりさせてやろう。まず電源を入れたらリセットボタンを押す。そしてつぎにスタートボタンとⒶボタンを押し、リセットボタンを離すとゲームがスタートするがそのままパイがくばり終えられるまでスタートボタンとⒶボタンを押しつづけていると、すごい手がくばられるよ。



↑これがこのウル技の結果、配られたものだ。役満という一番いい手も目前なのだけど、わかる？



↑きれいなカタマリになったぞ、スゴそうだね



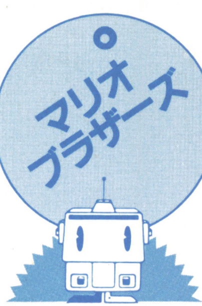
↑こんなふうになってしまうこともある。字がいっぱいならんでいるね



↑これが役満の完成したときの状態だ。おとーさんはぎゃふんというよ

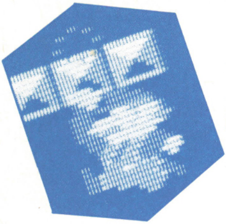
スーパーアラビアン／アラビアンのジャンプキック

アラビアンがジャンプしてる最中でもキックができるのをキミは知っていたかな？　ちなみにジャンプの最中でもアラビアンの方向はコントロールできるので、同時に使えばかなり強力な技となる。



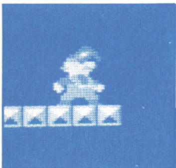
ああついにマリオに敵はいなくなった!

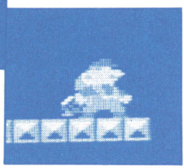
赤いファイアボールがいちばん低くなるところで待っていて、床をたたいて消す。そしてファイアボールが消えたところにのぼると、この場所では、ファイアボールが復活するまで、無敵になったのだ。



←うまく赤いファイアボールをたたいて消した。これで無敵だ

↓カメがとおりすぎていくぞ





→ファイアボールもとおりぬける

ルイージがマリオのかわりに点を取る!

まずマリオを全部自滅させつぎにルイージを画面最下段のはしの体の半分が切れてしまうところまで移動させる。そして真上にカメやハエがきたらひっくり返すと、マリオのほうに点が入るのだ。



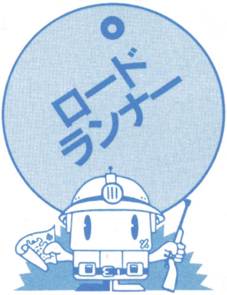
←これは下の写真の拡大だ。この服の色はルイージだ



↑ふつうならルイージに点が入るはずなのに、ナント、マリオに入ってしまうのだ

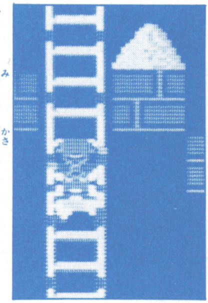
スーパーアラビアン／空中に浮いたアラビアン

第1面目は船の上のたたかいだけど、えいっ! とキック、ジャンプで敵をやっつけていたアラビアンが、いきなり空中に浮いてしまったのだ。場所は画面左下の船底あたり、ヨッ、とジャンプすればそれでOK。



ロボットは片手を上げてやりすごせ!

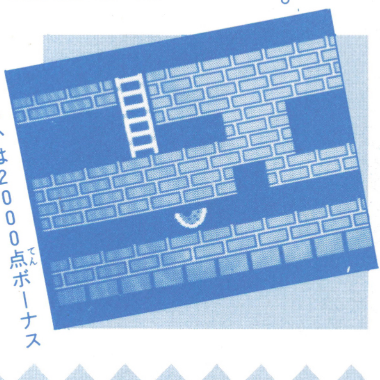
ランナーがハシゴのところにいるときは、上または下から来るロボットをすりぬけることができるのだ。
その方法はハシゴにつかまりながら片手を上げて止まっているだけでいい。ロボットはランナーを無視して、すりぬけていってしまうのだ。このウル技はすぐにも使えるね。



→よく見ると重なっている

フルーツをバンバン出して高得点!

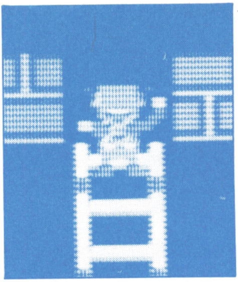
ロボットを5台以上つづけて埋めると、そのつぎに金塊を取ったところに、脱出用のハシゴが出ると同時にフルーツが出てくる。フルーツはスイカなど全部で8種類あるが、どれが出てくるかはわからない。取ればボーナスだが、5~6秒で消えてしまうので、よく位置を覚えておこう。



→すいかは2000点ボーナス

そこでやさしい空中キャラのときにわざと1機残して、つぎのもっとむずかしい空中キャラが出てこないようにするのだ。そしてその間に、得点の高い地上キャラをやっつけようというわけだ。ずるいようだが、これもテクニックのうちだ。

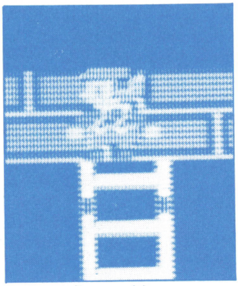
ゲーム中でも落とし穴が作れるのだ



↑レンガを掘り半身出す

下にハシゴがあるところのレンガを掘って、下のハシゴから半分ランナーの身を出す。そしてそのままレンガが埋まるまで待っていると、その場所のレンガが落とし穴になってしまうのだ。

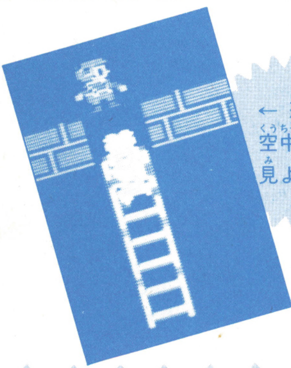
このウル技を使って自作面を作り、友だちにいじわるすることもできるよ。



↑ほら落とし穴になった

時には空中だって歩いてみたいのだ

下の写真を見てほしい。このように、ロボットがハシゴの上のほうでもがいているときは、なんとランナーはその上空を歩くことができるのだ。ロボットが2〜3台いっしょになってもがいているときのほうがカンタンにできるが、1台でもできないことはない。だけど、こわいね。



← 恐怖の空中歩行を見よ！

スターフォース／敵を逃がすのだってウル技だ

ゲームには、ちょっとしたアイデアで高得点をねらえる方法がある。この技もその1つだ。

スターフォースの場合、空中キャラは出てくる順序がきまっている。

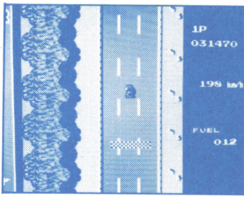


Ⓒ コナミ

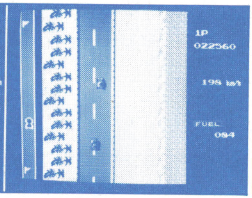
Bボタンでゴールまで行ってしまう

せまい日本、そんなに急いでどこへ行く、なんて標語がむかしあった。知っているかな。たまにはゆっくり行くのもいいんじゃない、ということでウル技だ。

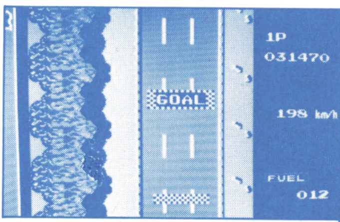
ロードファイターは、なにもⒶボタンのハイギアで目いっぱい走らなくても、Ⓑボタンのローギアだけでもゴールまで燃料はもちつづけ、クリアできるのだ。途中でコナミマンも出てきて祝福してくれるときもある。



↑スピードが出ていない。敵をよけやすいよ

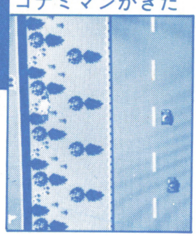


↑前はやっかいな赤い車だ。クラッシュに気をつけろ



↑Ⓑボタンは燃料のわりに距離は伸びないのでクラッシュには十分に注意。3回以上クラッシュするとクリアはむずかしい

↓第1コースの途中、ノーミスで走ったらコナミマンがきた



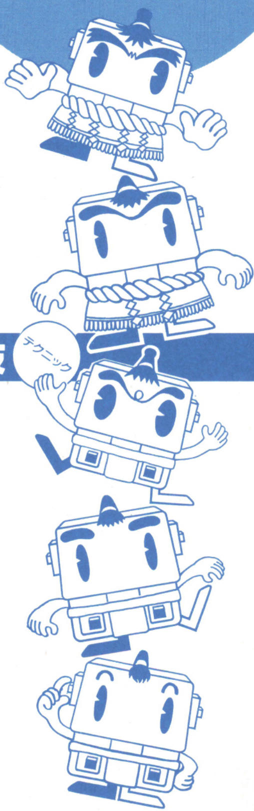
スターフォース／エリアターゲットの動き方

各エリアの最後に出てくるターゲット、これがまず左右どちらへ動くのかは、そのときの得点によって決まる。100の位が奇数のときは右、偶数のときは左へまず動く。

PART 3

キミは見たか隠れキャラ

ムムッ、これはなんだ！とゲーム中に見なれないキャラクタが出てきておどろいた人も多いんじゃないかな。声はすれども姿は見えず、ほんにあなたは隠れキャラ。この章ではまだ見ぬ隠れキャラをどーどー大公開だ！



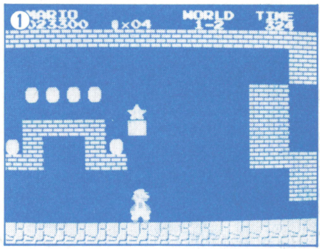


© Nintendo

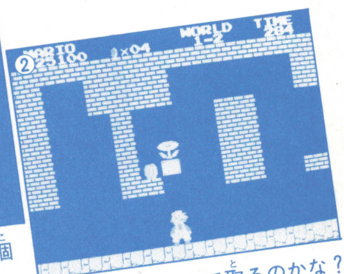
たたけば出てくる隠れキャラがいっぱい

隠れキャラのたくさんあるスーパーマリオブラザーズ。1つ1つブロックをたたいていけば、つぎからつぎへと出てくるよ。だけど、わがファミマガ編集部がつくった『スーパーマリオブラザーズ完全攻略本』(徳間書店、390円)を読んだキミはもうみんなわかっちゃったかな? ここではそのいくつかを紹介するね。

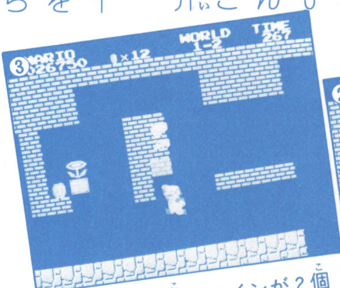
まずは写真①。ワールド1―2で下の2コのブロックを壊して一番上のブロックから



↑無敵になるスターは変な動きをする。慎重に取ろう



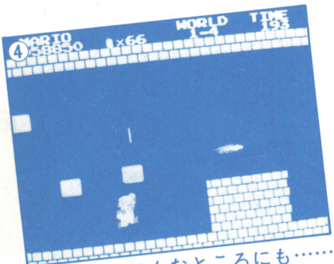
↑はて、どうやって取るのかな?



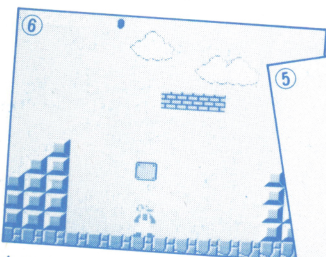
↑コインが1個、コインが2個

その攻撃ポイントの1つに画面の左すみ、あるいは右すみがある。この場所は画面をぐるっと円形に運動する空中キャラをはじめ、わりとたくさんの敵に有効だ。とくにリーバにはもっとも効果的な攻撃ポイントなので、よくおぼえておくよーに。

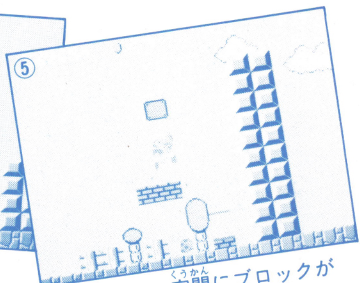
スターを出した瞬間だ。なかなかこのエリアはおもしろいところにスターやコインがかくされている。
　スーパーマリオは上のブロックは壊したりできるけど、横や下のブロックは壊すことができないから、ブロックが重なっている一番上にかくれキャラクタがあると、見のがしてしまうことがあるよ。
　写真②もワールド1―2のもう少し先に進んだところだ。写真③は、ブロックとブロックの間にはさまれてかくれていた10コインブロック。クリボーたちをやっつけてからもらっちゃおう。
　写真④はワールド1―4の最後のところだ。クッパに気をとられて、見のがしていたひとも多いんじゃないかな？写真⑤と⑥はワールド2―1にある隠れブロックだ。このほかにもたくさんあるよ。



↑ふーん、こんなところにも……

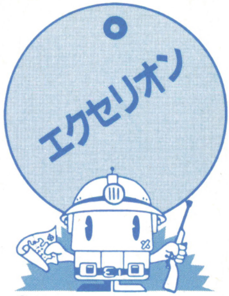


↑こんなところにもあった



↑なにもない空間にブロックが

スターフォース／円形飛行物体はこの位置で
　スターフォースの空中キャラはそれぞれの特性で動いている。そこでこの動きかたをおぼえ、それぞれのキャラに対して一番有効な攻撃ポイントを見つけることは、ハイスコアへの近道だ。



© ジャレコ

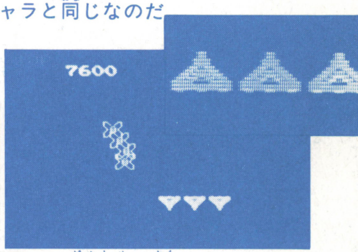
隠れキャラを全部出してしまうのだ

エクセリオンには、各パターンごとに隠れキャラが出てくるってことを、キミは知ってたかな？
けっこうテクニックが必要だから「え〜、そんなの知らない」なんてコも多いかもし

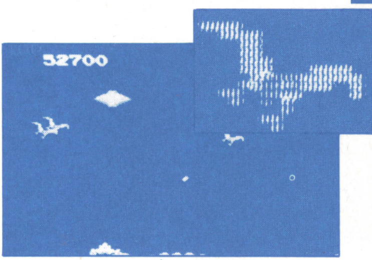
↓１画面目に出てくるデルタフライ、じつは、７画面目の敵キャラと同じなのだ

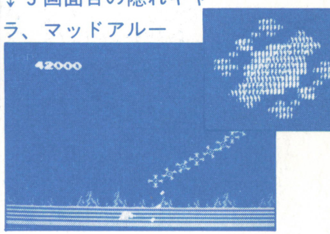


↑２画面目の隠れキャラ、ゾラ。



↓５画面目の隠れキャラ、マッドアルー





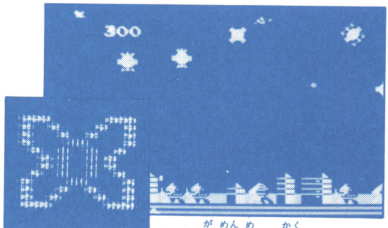
↑ウーン、なんだ！　６画面目に出てくるのもまたゾラか。しつこいやつだなぁ、さっさと消えてなくなってくれ！

スターフォース／残機数が黄金のファイナルスター

この技も有名になったが、あの無敵技の発見でますます出しやすくなった。ファイナルスターの数をどんどん増やしていけば、10機目に黄金のファイナルスターが残機数のところに表示されるのだ。

れないね。そこで、そんなキミに隠れキャラの出し方を、全部おしえちゃおうというわけだ。

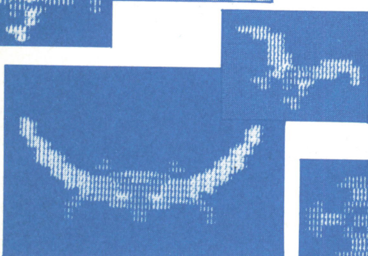
かくれキャラを出すためには、出てくる敵キャラをすべて撃ち落とさなければならない。くわしくは写真を見てもらうとして、得点は、1パターンでは、最初から5機目までが100点、6機で400点、7機で500点、8機目からは600点入るよ。スゴイね。でも、1機でもはずすとまた100点に逆もどりだから注意してね。



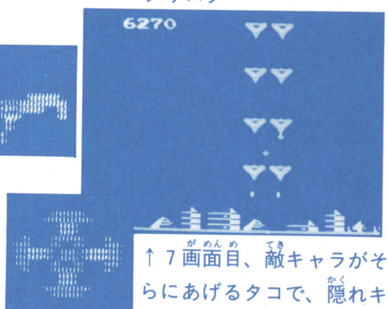
↑3画面目の隠れキャラはクリスター



↓4画面目、ダイバリアン。8画面の敵キャラ、サラマンダーとは色がちがう



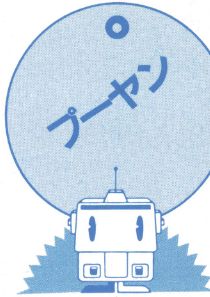
↑最後の8画面目。隠れキャラはサラマンダー



↑7画面目、敵キャラがそらにあげるタコで、隠れキャラがかざぐるまのおばけなのだ

テニス、バトルシティー／ジョイボールの連射技

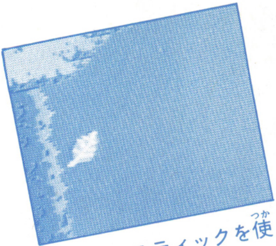
ジョイボールのボタンを中央にあわせてテニスをすると2プレイのとき2人共ラケットを振るのだ。バトルシティーの2人用だとどちらも弾を撃って2プレイヤーの戦車が前進するぞ。



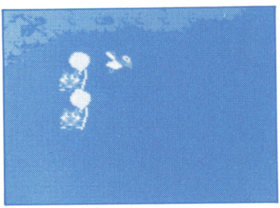
葉っぱにトリにチョウチョウを出した

プーヤンは隠れキャラがいっぱい。葉っぱにトリにりんごなどたくさん出てくる。ここでは、まず葉っぱの出し方から。ジョイスティックをつないでレバーを下のほうに押しておき、十字ボタンの上を押してゴンドラが上に来たら離すと葉っぱだ。つぎにトリ。

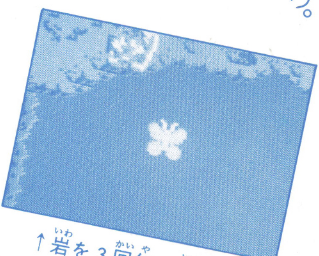
バックに流れる音楽の一番低い音にあわせてⒶかⒷボタンを押そう。リズムに合っているとトリがでる。チョウチョウの出し方は、ゴンドラの屋根にはねかえった岩を失敗せずに3回矢で射ることだ。



↑ジョイスティックを使うと葉っぱが出せる



↑音楽にあわせてⒶかⒷボタンを押すとトリ



↑岩を３回矢で射るとチョウチョウだ

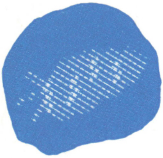
りして全部のカメを同じ段に集め、ＰＯＷを使うと、3200点入るのだ。だけどこの方法では、５匹以上けとばして面をクリアしてしまうと損になってしまう。それより、１匹だけ敵を残してコインを取った方が点は高いのだ。



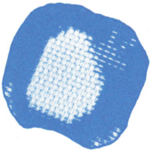
野菜を食べる元気なよい子のボーナス点

ゴトッと重量感あふれつつ落下する地下の岩々。こいつを、1ラウンドに2つ落としてやると中央部(はじめにディグダグのいる地点)にボーナスであるベジタブルターゲットが出現するのはみんな知ってるよね。しかし、知ってはいてもなかなか出せないキミのためにこのベジタブルターゲットを写真でまとめて紹介しちゃおう。

だけど、ゲームはベジタブルターゲットを出すことが目的ではない。ボーナスキャラはなんたってイタダキまーすともらっちゃうことに意義があるのだからそのつもりで。



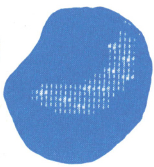
←1面はにんじん、400点のボーナス



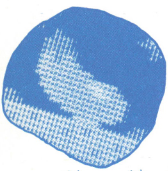
→2面はカブ、600点のボーナス



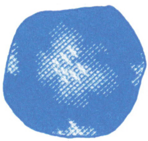
←3面はちょと毒々しいキノコ、800点



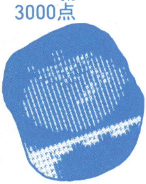
→4面と5面はキュウリ、1000点



←6面と7面はナス、2000点



→8面と9面はピーマン、3000点



←10面と11面の赤いトマト、4000点

マリオブラザーズ／ＰＯＷを使って3200点

マリオブラザーズでは、カメやカニ、ハエを連続してけとばすと、得点が800点から3200点まであがるのを知っているよね。とくに2面の、カメがたくさん出てくる面では、真ん中の段の両端でカメをひっくり返した

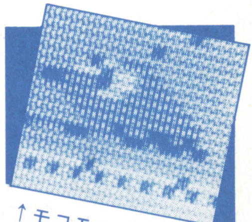


ハイパーはぶたにもぐらにUFOだ

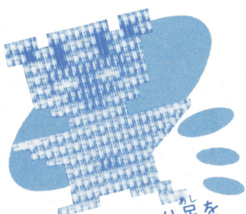

↑ボヨヨヨ～～ンと空からクシざしになって落ちてくるあわれなUFO

まず100ダッシュと110mハードル。1人用のときはコンピュータと、2人用のときは2人、同タイムでクリアすると隠れキャラのブタさんが出る。3000点。

ロングジャンプはもぐらだ。ハイパーオリンピックの4種目のなかの、もっとも出しにくい隠れキャラで、記録が7m77とか8m88とかいうふうにすべて同じ数字のならんだときに出る。ただしこのときに表示されている規定をクリアしてないとダメ。


↑モコモコっと地面から顔を出すモグラ。出すのがむずかしい

最後はヤリ投げだ。角度を最高の80度で力いっぱい投げてみよう。なんと投げたヤリにUFOがつきささって落ちてくるよ。


↑大地にしっかり足をつけて登場するのはブタさんだ

マリオブラザーズ／ここにもあった安全地帯

マリオブラザーズの火の玉も、レッキングクルーとおなじく上下して飛んでくる。しかも、レッキングクルーより上下する幅が大きいから、もっとかんたんに避けられる。

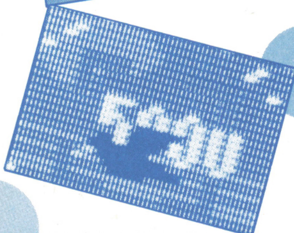
このハイパーも隠れキャラでいっぱいだ

指の運動で大人気のハイパースポーツ。はじめのクレー射撃で標的を全部撃ち落とすと画面右からUFOが現れ、それを撃つとカラスの登場だ。カラスは左右2回撃てて10000点、UFOは3000点だ。三段跳びと走り高跳びはロケットマン。三段跳びの場合は記録の下3桁の数字が同じになったとき、走り高跳びは3回クリアしたときだ。

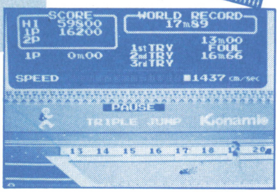
アーチェリーではリンゴを頭に乗せたウイリアム・ネコ、7本目の矢でNICEを取ると出る。



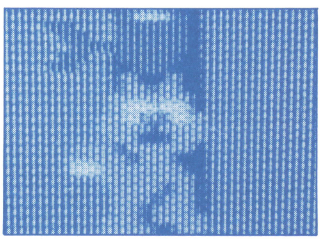
→UFOはかならず左の照準で



→カラスは1発当てれば5000点



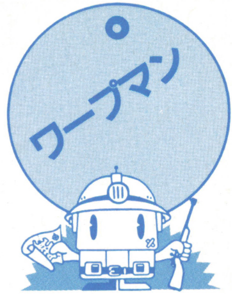
→地上に降りたロケットマン



↑ム、おぬしやるな！　とウイリアムネコの登場

ゼビウス／アンドアジェネシスをパスして前へ

初心者向けのウル技だ。アンドアジェネシスが画面に姿を全部見せたとき、スタートボタンでポーズをかけ、もう一度スタートボタンを押す。するとアンドアジェネシスはそのままスクロールしていってしまうのだ。

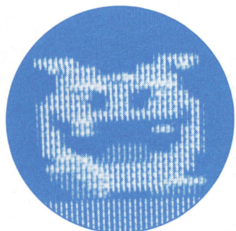


© ㈱ナムコ

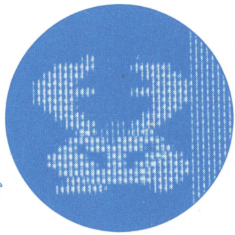
ボーナスポイントのミステリーベムたち

2つの空間を行ったり来たりしながら、リニアガンと時限爆弾を使って異次元ベムたちをどんどん退治していくのがワープマン。キャラクタがかわいいゲームだ。

登場キャラクタは、大きくわけて3種類、主人公のワープマンと敵キャラのソルジャーベム、そして隠れキャラであるボーナスポイントの入るミステリーベムたちがいる。ミステリベムは3種類。クワガッタンとオニガマラン、それにシシトガリンだ。



↓オニガマラン
1000点



↑クワガッタン
500点



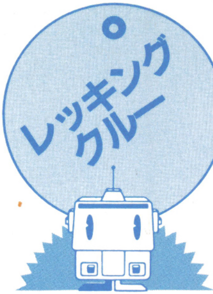
↑シシトガリン
2000点

その出し方は、一定の時間がたつと色を変えていくソルジャーベムの、同種類、同色のものをつづけて3回撃つといい。

この隠れキャラを撃って、得点アップをねらおう。

ゼビウス／ゼビウスのザッパーは左右色ちがい

ソルバルウのもつ空中用攻撃兵器ザッパーの色が、左右でちがうということを知っていたかな。よく見ると、右が赤だと左は青、そして、それが交互に変わりながら飛んでいくのだ。



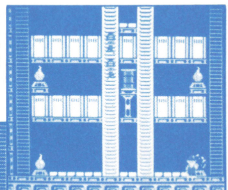
© Nintendo

ボーナスキャラの出し方を大公開！

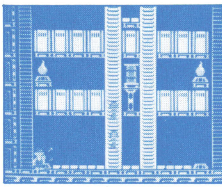
ボーナスキャラは、それが出る爆弾を3番目に爆発させると出るが、どのキャラが出るかは、その面でハンマーを振った回数とその面数を足したものを8で割った余りで決まる。下はその表だ。

あまり	ボーナスターゲット
0	ブタさん
1	スーパーハンマー
2	サンタクロース
3	ブタさん
4	マネキネコ
5	サンタクロース
6	ブタさん
7	マネキネコ
…	…

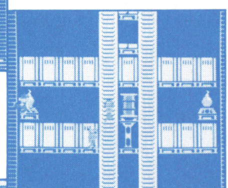
↑計算は6面の6に振った回数3を足し8で割ると…



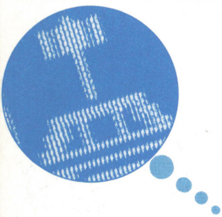
→6面がはじまったら右下の爆弾を爆発させる

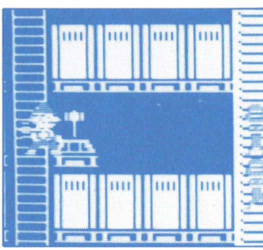


↑そのつぎに左下にある爆弾を爆発させよう



↑そしてはしごをのぼり、この面のボーナス爆弾を爆発させると





→この面がはじまってから3回しかハンマーを振っていなかったらスーパーハンマーだ

シティコネクション／ヘブラムが現れ車が増える

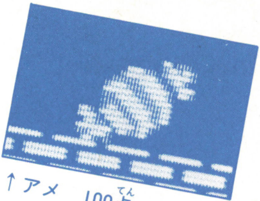
ニューヨークにヘブラムが　自由の女神の前でオイル缶を10個投げるとフォーメーションZのヘブラムが現れ、取るとクラリスカーが1台増える。有名なウル技だ。



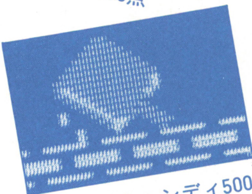
© エニックス

閉じこめた数によって変わる隠れキャラ

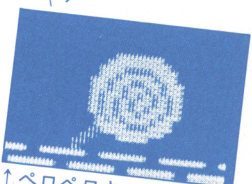
ドアドアの隠れキャラは6種類。どのキャラが出現するかは、前のステージをクリアしたとき閉じこめたエイリアンの数と関係がある。たとえば最後に1匹閉じこめてクリアすればつぎのステージのボーナスキャラはアメ、2匹ならアイスキャンディだ。



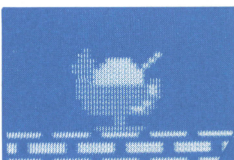
↑アメ　100点



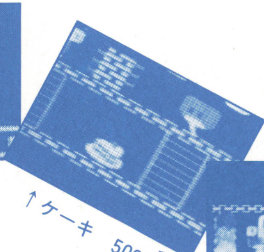
↑アイスキャンディ500点



↑ペロペロキャンディ1000点

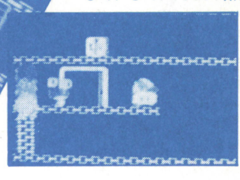


↑アイスクリーム　3000点



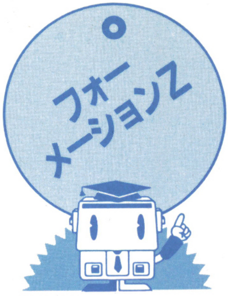
↑ケーキ　5000点

↓そして最後は
CHUN 10000点



10ヤードファイト／かわいそうなプレイヤー

10ヤードファイトで2プレイでゲームを始める。すぐにコントローラIIの十字ボタンの下とⒶボタンを押しているとボールをける人がころぶのだ。



© ジャレコ

ヘラの隠れキャラを倒して＋1000点

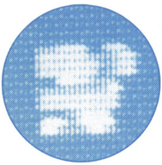
横にスクロールしていく画面、つぎつぎといろいろなパターンで攻撃をしかけてくる敵にたちむかうフォーメーションZ。このゲームにも隠れキャラが登場する。ビッグバンでないと破壊できない戦車



↑ヘラをビッグバンで破壊したが



↑さらにやってきたキャラも破壊した



↑これがその隠れキャラ

〝ヘラ〟、これを破壊した時にそのままヘラのうしろ半分が残ってしまうときがあるんだけれど、その残った半分でもビッグバンを命中させると、プラス1000点と得点が加算されるのだ。じつはバグだったりするんだけど、得点が取れるならもうこれはりっぱな隠れキャラ？

出現のさせ方は、できるだけ前に自機をつけビッグバンを発射しつづけ、ヘラが完全に出現する前にうまく命中させることだ。するとこの現象が起こるのだ。

バトルシティー／スコップで防弾壁がブロックに

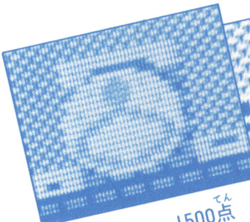
コンストラクションモードにして司令部のまわりを、ギンギンの防弾壁でかこもう。そしてスコップのスペシャルターゲットを取ると、どうしたことか、しばらくして防弾壁がブロックになってしまうのだ。

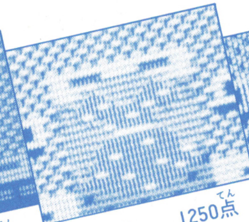


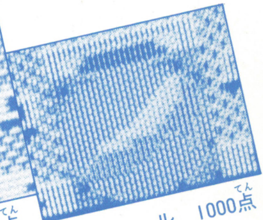
© ㈱ポニー

ときどき出てくるボーナスキャラクタ

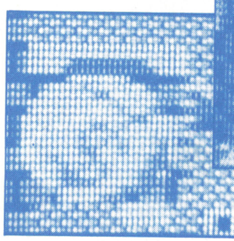
もっとも新しいゲーム、かわいいネコの登場するおにゃんこTOWNにもいきなりボーナスキャラクタの出現だ。プレイしていると、ときどき赤い屋根のお家のどれかに出てくる。種類はいまのところわかっているのは5種類。ハイヒール、ドレス、自動車、指輪、ドル袋で、それぞれボーナスポイントがついているから、取ってみよう。

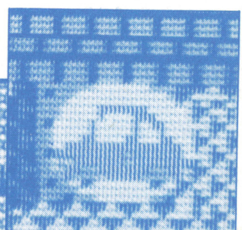

↑ユビワ　1500点


↑ドレス　1250点


↑ハイヒール　1000点

↓ドル袋　2000点




↑自動車　1750点

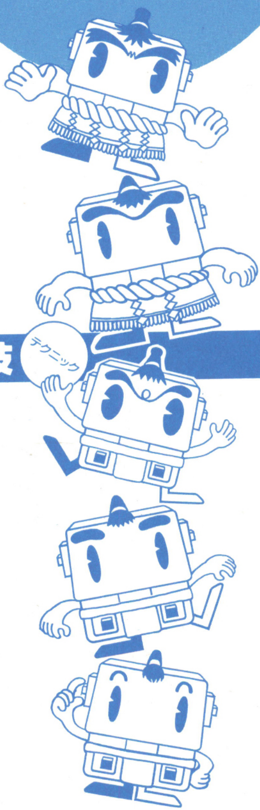
シティコネクション／ボーナスキャラのウサギ

同じ階に長い時間ウロウロしているとタケノコが出る。日本でこのタケノコを飛び越すと、ボーナスキャラのウサギが出現する。一番下のハイウェイが出やすい。

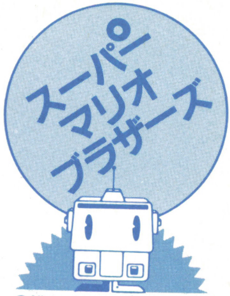
PART 4

こんなにあるよ珍画面(ちんがめん)

世(よ)の中(なか)には、知(し)っていたからといってなんということもないが、でもおもしろいということがたくさんある。ウル



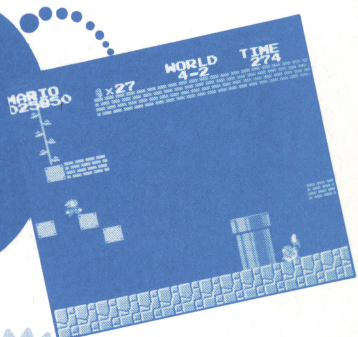
技(テク)にもそんなワザがあるのだ。操作(そうさ)がちょっとむずかしいのもあるが、がんばってやってみよう。



© Nintendo

豆の木にさわったら動けなくなった

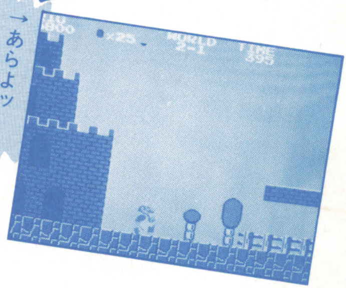
この面で豆の木を出したらマリオを右に動かして、豆の木のブロックが画面に3分の1しか見えなくしてしまおう。その後マリオが豆の木に飛びつくと、上にものぼれないし、左にも行けなくなって、かなしばりにあうのだ。



→この豆の木を画面から半分消すと

ファイアマリオが右へすべっていく

もしマリオがファイアマリオだったら、ワールドが始まる寸前に、Ⓐ Ⓑボタンを押したままにしておいて、十字ボタンの右を押してみよう。すると、マリオがするするすべっていくのだ。なんということもないがおもしろい。



→あらよット、スーイスイ

シティコネクション／ハートを取ってワープ

フランスに着いてパリの塔の前で、オイル缶を0にしてから最後のダブルショットをする。するとハートが出てきてこれを取るとフーセンの数が増え、ワープすることができる。

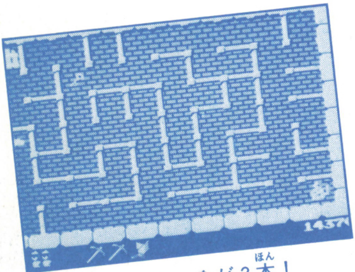


つるはしが2本でパワーは1本ぶん?

じっさいのゲームにはほとんど役にたたないが、いっしゅん、ムムッと思ってしまう現象がある。このウルテクもその1つだ。

やり方は、まずフロア1でカッパーマトックを出す。そのあとスライムに剣を出さずにぶつかってやられてしまう。さて全員やられたらコンティニューモードで再スタートだ。グリーンスライムを3匹やっつけてしまおう。これで準備は終わった。

ギルの出現場所にもどって、カッパーマトックを2回使ってしまおう。すると、カッパーマトックはなくなってしまうはずなのだが、なんと2本になっている。じつは最初のカッパーマトックを使いきってしまったときに、2つ目のカッパーマトックが出たので、表示が消えないままになっているのだ。この技は、カッパーマトック・アンド・カッパーマトックというのだが、1本は表示だけなので使えないし、フロア2にいくと1本にもどってしまうのだから、実用性はない。



↑カッパーマトックが2本!

シティコネクション/きれいなインドの夕焼け

大きい寺院の前でオイル缶をダブルショットする。うまくできるとインドの画面がまっ赤に染まる。これはちょっとタイミングがむずかしい。この面で一度でもクラリスカーが爆発すると絶対できない。

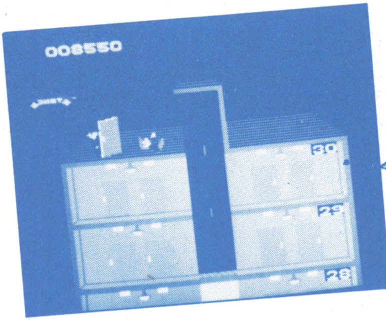


© TAITO CORP.

これはひょっとして屋上なのだろうか?

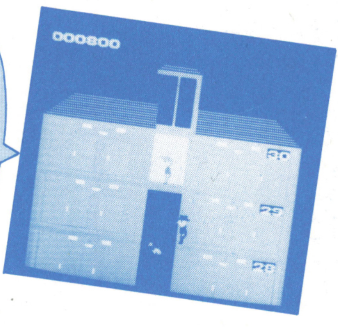
エレベーターのなかで一生懸命ジャンプしていたら、いきなり画面が、あれれれ! なんだこれは? しかし、いつもこのようになるとはかぎらない。タイミングがかなりむずかしいウルトラ技だ。

←空中には車が止まり、屋上にドア、いったいなんなんだ



ガードマンはいったいどこへ行くの?

エレベーターに乗ったまま、30階の敵だけをやっつけよう。もちろんエレベーターは下にやらない。するとあせった敵はおもわず落ちてしまうのだ。



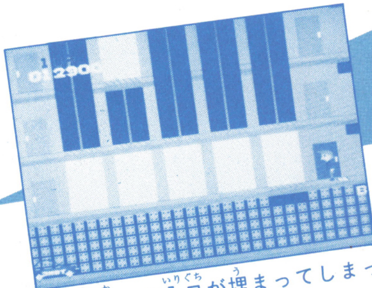
→ねばっているとガードマンが落ちていった

ドンキーコング／1面で隠れたハシゴを発見

1面の下から3段目と4段目のあいだに、なんとハシゴを発見した。真ん中あたりにあるんだけど、これをさがすタイミングはすごくむずかしい。

地下の駐車場の入口がうまっちゃった

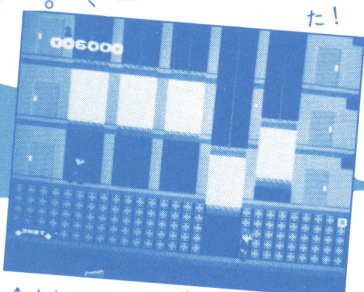
まず写真を見てほしい。何か変だね。場所ははげしい戦いがもうすぐ終わる2面の1階。最後の赤いドアを見のがして地下1階におりたつと、当然のことながら1階にもどされてしまうよね。するとアレレッ。地下1階におりるはずのエレベーターがカベでうまってしまった。でも心配しなくてもエレベーターはチャント地下1階におりていくのだ。



↑地下への入口が埋まってしまった！　どうしよう

はじめがそうならおわりもウル技だ

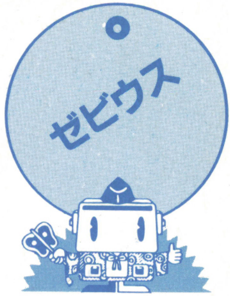
エレベーターアクションは、最後の最後までウル技なのだ。スパイの乗ったエレベーターが地下に入ったら、途中で右にジャンプしてエレベーターから地下におりてしまおう。すると、地下よりまだ下で、ドアから出入りするガードマンが見られるよ。



↑またまたへんな画面、地下2階があるのかな？

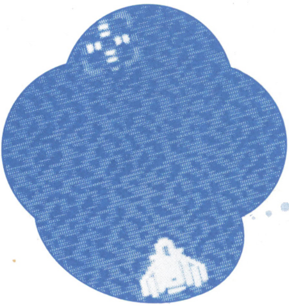
サッカー／選手がかなしばりになってしまった

自分がボールを持ったらコーナーまでドリブルし、ギリギリでストップしてボールをその場へおく。すると自分以外の選手は動かない。得点に関係ないけど、自分のチームが勝ってるときの時間かせぎに最適。

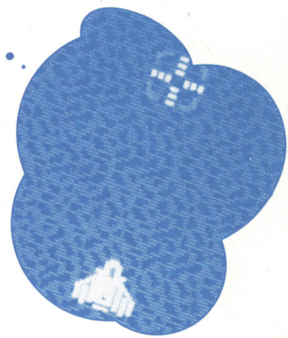


森の中に銀色の物質があり照準が点滅

これはじつは限定情報なのだ。ボザログラム（ログラム4つが十字形に合わさった敵のこと）が初めて出てきたあとの森の中で、ボザログラムを撃たずにその中心の上まで行く。接近してくるトーロイドを無視して照準に神経を集中してると銀色に光るところがあり照準が点滅する。ここまでがこれまで確認できたことである。だがそれだけでなさそうなのだ。うまく撃てばワープができるらしい。うそかまことか、秘密はまだ隠されたままである。



←エリアーの森のなか、ここにはなにもないはずだが



→写真じゃよく見えないが森の一点が点滅している

ジッピーレース／いつまでたっても黄色い車

スタートした時に、Ⓐボタンとⓑボタンを同時に押していると黄色い車が出てくるときがある。そのときポーズをかけて約15秒待ちそれから普通にゲームをすると、最初のオンロードは黄色の車しか出てこない。

残りの機数表示、9のつぎはなんとA?

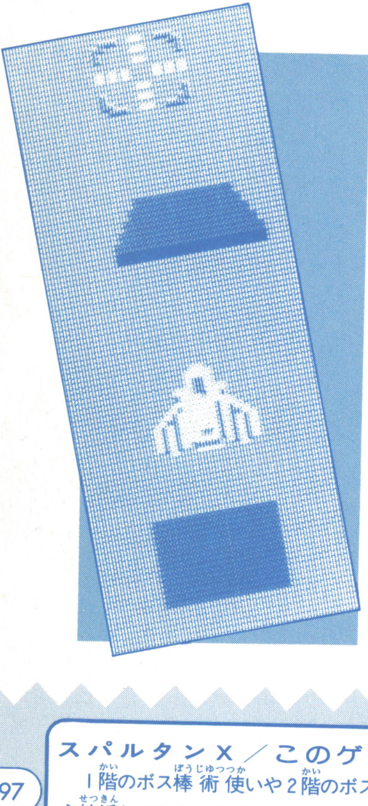
ソルバルウの残り数の表示は10機を超えるとA、11機ならBとアルファベットの表示になる。でもどんどん増えて、Zを超えてしまったら、いったいどうなるのかな? だれかおしえて。



→ここまでやれるかな?

これは困った、ザッパーが出ないよ~

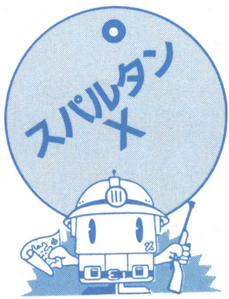
ブキミに回転しながらソルバルウにセマるバキュラ、うまくかいくぐってうしろにバキュラをつけた。そろそろ敵機がやってくるころとザッパー発射! あれ、あれェっ? 音はすれどもザッパーが出ないよ。前方には何もないのにどうしてなのかな。



←けんめいにザッパーを出しているのに

スパルタンX／このゲームは接近戦が有効技

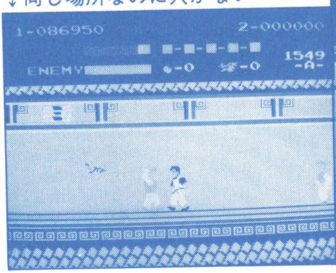
1階のボス棒術使いや2階のボスブーメラン使いには、ただひたすら接近してたたかおう。くっついてしまうと棒やブーメランがあたらなくなるのだ。



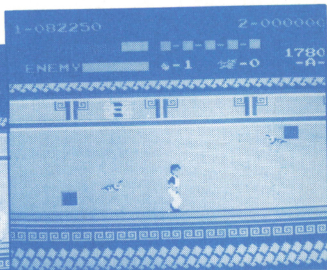
© Nintendo

毒蛾の穴ははたしてどこへ消えたのか?

面は進んで4面目。この面に現れるいやーなヤツらは、あのバタバタと飛んで来る毒蛾たちだ。"四"の柱を越えれば、毒蛾たちが追いかけてこないのだけれど、ついついここでウルテク心が働いてし



↓同じ場所なのに穴がない



↑ふつーに進めばこうだけど……

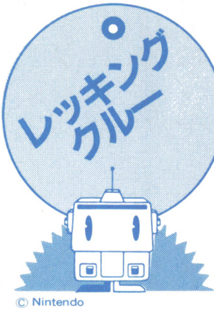
まった。今来たその道を、毒蛾を追いかけて引き返してしまったのだ。

あちょっ!あちょっ!と毒蛾をやっつけ、ふとまわりを見わたすと、ナイ!ナイのだ。さっきまであったはずの毒蛾の穴がなんとなくなってしまっているのダ!

うーむ、これはいったい、と考えこんでしまっているあいだに、タイムはどんどん減りつづけ、気がつけばなんと、タイムオーバーでやられてしまってたりして……。ミジメだなぁ〜。

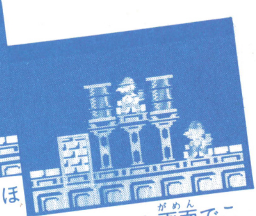
ちゃっくんぽっぷ／モンスターをまいてしまうのだ

これは第1面目で使える技。モンスターにつかまりそうになったら、ハートのオリの下に身をかくそう。そうするとモンスターがおいかけてこないので、あとは爆弾でやっつけるだけだ。

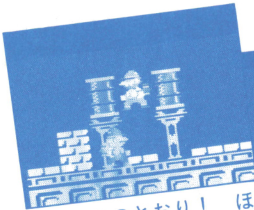


空中にういたブラッキーはなにを思う?

下の写真のような画面をエディット画面でつくってみよう。そしてゲームをスタートし、ブラッキーの下の支柱をこわすと、なんとブラッキーは空中にういたままだったんだ。不思議だね。



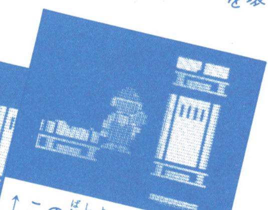
↑エデイット画面でこのようにつくり、支柱を壊すと……



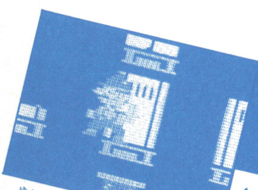
↑ほらこのとおり! ほかの支柱を壊すと、なにかが起こるかもネ

スーパーハンマーを使って空中歩行

スーパーハンマーを手に入れたら床の切れている手前に立って、その方向にコントローラを押しながらハンマーをふりつづけると……。



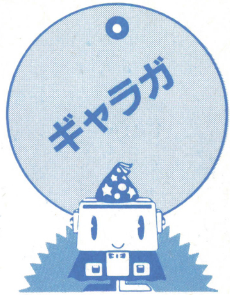
↑この場所でハンマーをふりつづけながら十字ボタンの右を押すと



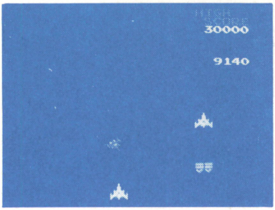
↑床のないところをなぜか渡ってしまうのだ。これぞ空中歩行!

チャンピオンシップロードランナー/デモを出す

デモを見たい人は、20秒ぐらいずーっとセレクトボタンを押しつづけること。1面から10面までは自由に見ることができるのでよーく解き方を研究しよう。11面以降のデモもシークレットコードがわかれば可能だ。



味方だったはずのファイターが裏切った

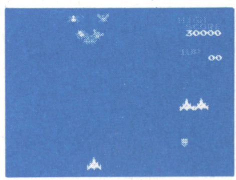


↑もし逃がすとファイターはつぎの面の一番最後に出てくる

トラクタービームで捕えられてしまったファイター。うまくとりもどせばデュアルファイターになってバンザイ！ なのだけれど、捕りょをつれたボスまでやっつけてしまった。すると、なんということだ！ 味方だったはずのファイターがこっちめがけて飛んでくるじゃないかっ！ このヤロー、裏切ったな！

200%の命中率？をキミもねらえ！

ギャラガで最後に表示される命中率、これを100%以上にしてしまうという不思議技。一番かんたんな方法は第1面で出現してくる敵が交差したときに撃つ。



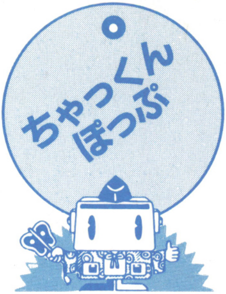
↑第1面スタート。うまく交差したところで命中させることができた

↓そしてそのままゲームオーバー。命中率200%の表示がくっきり



ディグダグ／岩の向こう側の敵もパンクさせる

岩の下で敵を待っているとき、上から来ちゃうと困ってしまうね。でもそんなときは岩の方を向いて、モリで撃ちまくれ。そうすると、敵をふくらませ、パンクさせることができるのだ。

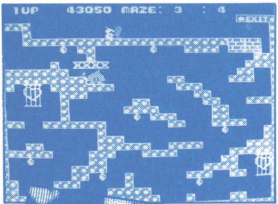


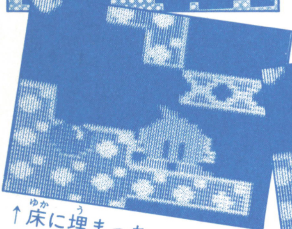
© TAITO CORP.

バクダンでなぜか床に穴があいたよ

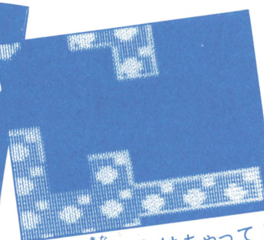
もんすたから逃げまわり
今日もゆくゆくちゃっくんだ
けれども、ある日ぼよよ〜ん

↓画面のこうしたところで待つ、そしてムービングブロックが左はしにきたら、左に投げる





↑床に埋まっちゃったよ。どうしたらいいんだ。爆発するのかな？



↑床に穴をあけちゃって！ボクはシーらないっと

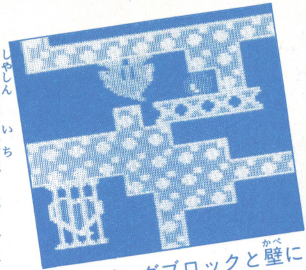
とバクダンを投げていたら、突然床に穴があいちゃったのだ。いったいどこにあいたのかというと面は3面目。まずはそこまで面を進めてくれたまえ。3面目まで面が進んだら、いよいよウル技だ。3面で登場するムービングブロック、その動きの左はしにあたるところでちゃっくんを待たせて、ブロックが左はしにきたところでバクダンを左に投げるんだ。そうするとなんと、バクダンが床にめりこんで穴があいてしまう。ファミコン珍画面なのだ！

ディグダグ／これがモンスター速攻パンク作戦だ

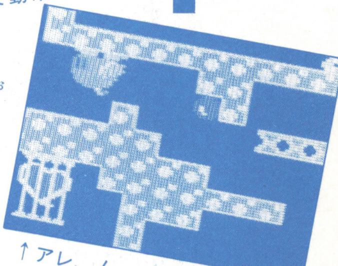
モンスターに向かって歩きながら、モリを撃つボタンをあのハイパー方式でつづけざまに何回も押すと、あっというまにモンスターはパンクしてしまう。ジョイボールを使うともっとよい。

バクダンもときには浮かんでみたい

写真の位置でムービングブロックが右へ行くときバクダンを投げる。すると壁があってころがっていけないもんだから、すねちゃってムービングブロックが通りすぎても下に落ちないぞってがんばるのだ。



↑ムービングブロックと壁にはさまれて動けないバクダン

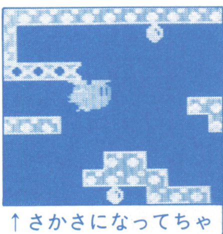


↑アレ、ムービングブロック入っちゃったのに落ちないよ

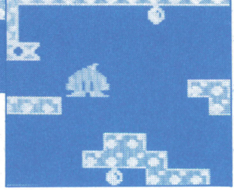
なにもないところで翔んでるちゃっくん

ちゃっくん空中に浮かべる術を伝授しよう。用意するのはムービングブロックだけ、これに下からくっつき、ムービングブロックと逆方向へ十字レバーを押す。そして落ちる瞬間に上へ十字レバーを押す。これで押している間は空中に立っている。

↓どうだ、浮いているだろう。ポーズボタンを押したのじゃないゼ



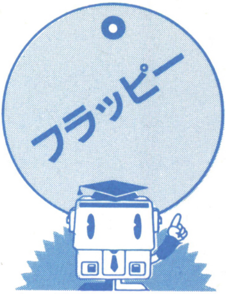
↑さかさになってちゃっくんはブルブルふるえだす。こわいの？



テニス／ランニングサーブでサービスエースだ！

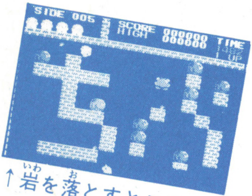
サーブするとき、走りながらサーブをするとスピードののったボールが打てるよ。必ずこれでサービスエースがとれる！　というわけではないけれど、とりやすくなるのはたしかだ。

あれっ？　キノコがめりこんじゃった

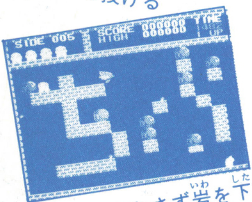


まあじっくり連続写真を見よう。なんとキノコがブラウンストーンのなかに、めりこんじゃったのだ！

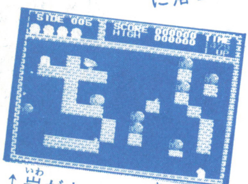
　ところでこのキノコ、ブラウンストーンを破壊しても、キノコは床のなかへと入ってしまい、取ることができなくなってしまうのだ。うーむ、これはコマッタ。



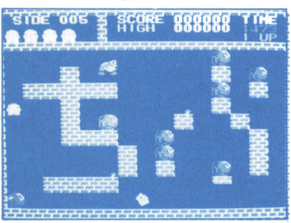
↑岩を落とすところにキノコを投げる



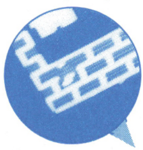
↑すかさず岩を下に落とす

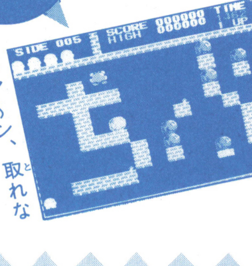


↑岩がキノコを追い越して落ちる



↑キノコがすいこまれるように岩のなかへめりこむ

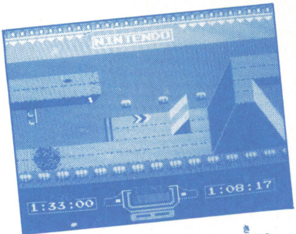

←岩を壊すと床のなかへ



↑ア〜ン、取れなくなったよ〜

デビルワールド／つぶされそうになったらワープ

　もうわりとおなじみになったタマゴンのワープ技。だが、いまだにやっぱりできないキミのために復習だ。やり方は、画面のスクロールする方向と反対に向いて、Ⓐボタンを押して手足をばたばたさせるのだ。



↑アレレ、ライダーが消えてしまった

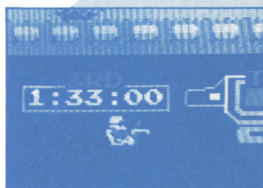
スーパージャンプで画面外に飛び出そう



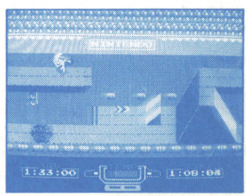
© Nintendo

もっともっと高く飛びたいとジャンプ台をながめているるキミ! いいウル技がある。まずデザインコースにして、連続してM(クールゾーン)、H(スーパージャンプ台)S(大型ジャンプ台)をつくってみよう。

スタートしたらコースの一番奥をひた走り、まずⒶボタンを押しながらスーパージャンプ台で小さくジャンプする。そしてライダーが大型ジャンプ台に当たる寸前にこんどはⒷボタンを押して大きくジャンプするのだ! うまくいけばライダーは画面上部に消え、なんと下のほうからワープしてくる。これこそほんとうのエキサイトバイクだね。



↑画面下から出現したライダー、カッコイイ



↑みごと着地、エキサイティングなレースだね

デビルワールド／ポーズボタンでスクロール脱出

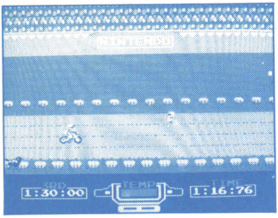
画面のはしでつぶされそうになったら、すぐポーズボタンを押してみよう。30秒ぐらいたってからポーズを解くと、画面スクロールの方向が変わって助かるのだ。

あわれなレーサーは画面の中をウロウロ

ボクらのじゃまをするにっくきレーサーたち。たまにはしかえしをしてやりたいと思うことある。そこでとっておきのウル技をここで公開しよう。

まず敵のバイクを転ばせる。そうしたら、すばやく転がっている敵のバイクの後輪が画面から半分ぐらい消えてしまうまで前進しよう。すると敵のレーサーはバイクに乗れなくなってしまうのだ。

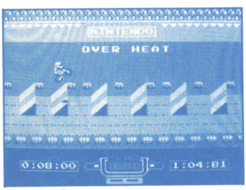
画面の上から下へウロウロとするレーサーの姿は、思わず笑ってしまうことうけあいだ。日ごろじゃまされてるウラミをこめて、じーっくりと見て笑っちゃおう！



↑バイクに乗れなくなってしまったかわいそーなレーサーの姿を見よう、みじめだね

オーバーヒートしているのにひた走る！

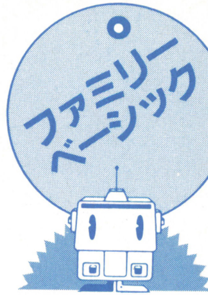
デザインコースでHのスーパージャンプ台をずらっと並べスタート。そしてそのままⒷボタンを押しっぱなしにしてターボ状態のまま走ると、バイクはジャンプをくりかえしながら走るのだけど、なぜかオーバーヒートになってもおかまいなしに走りつづけるのだ。



↑画面にはくっきりとしたオーバーヒートの表示が

ドアドア／スムーズな移動でらくちんプレイ

十字ボタンの正しい使い方。たとえば右に移動していて階段が先にある場合、十字ボタンの右と上をいっしょに押しておくと、階段のところへ来たら自然に上にのぼっていく。



©Nintendo／SHARP／Hu-BASIC

DATA文で短縮コマンドを発見した

まず「10 DATAマミムメモ」と入力して、LISTを出してみると、ムより後が英文のコマンドに変化する。うーん、これは便利そうだけど、でもどの文字がどのコマンドに変わるのかな?

→DATA文でマミムメモと入力すれば

```
NS-HUBASIC V2.1A
© NINTENDO/SHARP/HUDSON
1982 BYTES FREE
OK
10 DATA ﾏﾐﾑﾒﾓ
```

```
NS-HUBASIC V2.1A
© NINTENDO/SHARP/HUDSON
1982 BYTES FREE
OK
10 DATA ﾏﾐﾑﾒﾓ

LIST
10 DATA ﾏﾐGOTOGOSUBRUN
OK
```

←なんと英文のコマンドに変わった

キョンキョンの危機にチョウチョウ鳴く

ゲームベーシックのREM文にキョンキョンは使えないって知ってた? どんなにまちがえないように打ちこんでもリストをとってみると〝ギキ〟、チョウチョウは〝チウチウ〟になるよ。

↓ゲームベーシックにして写真のように打ちこむと

```
NS-HUBASIC V3.0
© NINTENDO/SHAR
4086 BYTES FREE
OK

10 REM ﾁｮｳﾁｮｳ
20 REM ｷｮﾝｷｮﾝ

LIST
```

```
NS-HUBASIC
© NINTENDO/
4086 BYTES FREE
OK

10 REM ﾁｮｳﾁｮｳ
20 REM ｷｮﾝｷｮﾝ

LIST
10 REM ﾁｳﾁｳ
20 REM ｷｷ
OK
```

↑こんなの打ちこんでいないよ

```
© NINTENDO/SHARP/H
4086 BYTES FREE
OK

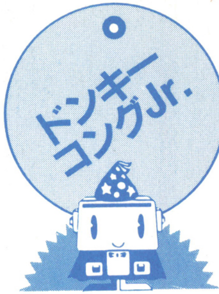
10 :ﾁｮｳﾁｮｳ
20 :ｷｮﾝｷｮﾝ

LIST
10 :ﾁｮｳﾁｮｳ
20 :ｷｮﾝｷｮﾝ
OK
```

↑でも，を使えば、ちゃんと出るよ

ナッツ＆ミルク／気絶から立ち直る時間を短く

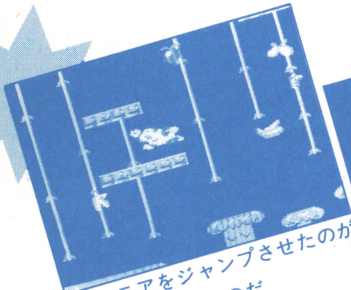
ロープから落ちるときは、ジャンプボタンを押しながらのほうがいい。なぜなら気絶から立ち直るときジャンプしなくても動けるからだ。少しでも時間を節約したいという人にはおすすめの技なのだ。



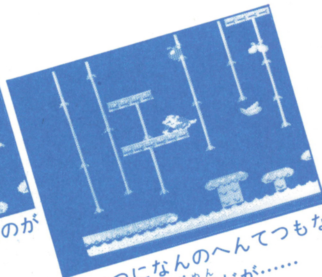
©Nintendo

わーんっ！ジュニアがかなしばりだ

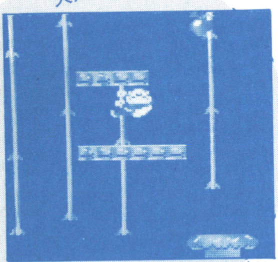
パパを助けるためきようもかけまわるジュニア。だけどそんなジュニアの前にとんでもない障害が待っていたのだ。まずは下の3枚の連続写真を見てほしい。別になにもしたわけじゃないのに、ジュニアがかなしばりになって、コントロールがきかなくなってしまったのだ。いろいろ調べてみたら、こんなふうにかなしばりになってしまうところはまだけっこうあるみたい。一度かなしばりにあっちゃうともうやられるしかないので、気をつけて。



↑ジュニアをジャンプさせたのが失敗のもとだったのだ



↑べつになんのへんてつもないフツーの画面だが……



↑もののみごとにかなしばりになっちゃった

ナッツ＆ミルク／やられたらすぐセレクトボタン

やられてしまったらすぐセレクトボタンを押そう！　するとナッツの数は減らずにつぎの面に行ける。もちろんスコアはプレイした分だけ増えているからどんどんのびる。気の短いキミにおすすめの技。

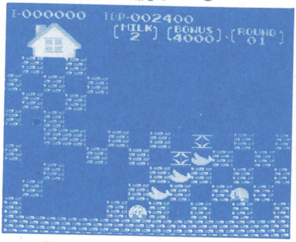


ミルクもなぜかかなしばりになった

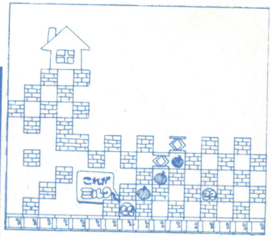
かなしばりになるのはドンキーコングジュニアだけではない。ナッツ&ミルクでもミルクがかなしばりにあっちゃったのだ。

まず下のような画面をエディットモードでつくろう。そしてはじめは、ごくふつうにミルクのナナメジャンプ技なとを使って、クリアしていこう。すると、なんとミルクがトランポリンに乗った瞬間にかなしばりにあってしまったのだ。

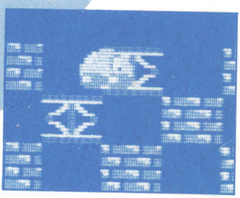
状況が同じであれば、もっとほかでもかなしばりになってしまうみたい。エディットのかなしばりには気をつけよう。



↓実際の画面だ。これを解くにはプロ級の腕がいる

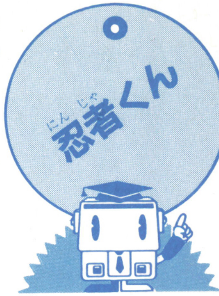


↑エディットモードでこんなものをつくるのだ



↑これがかなしばりになってしまったところ。ウンともスンとも動かない

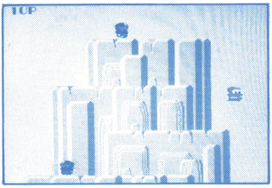
く押すだけでよい。そうすると小さなジャンプができるのだ。この技を使えば、ジャンプしたとき上の段に行かなくてすむので、すばやく敵のうしろに回りこめるのだ。敵がおどろいてるすきにドンドンやっつけてしまおう。



© ジャレコ

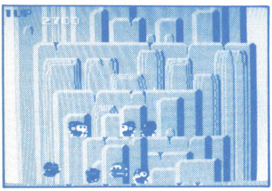
黒子の総攻撃にキミはたえられるか

忍者くんで敵をやっつけずにウロウロしていてみよう。するとそのうちにウヨウヨっと敵が集まってくる。そこで忍者くんを最下段まで移動させると敵たちもゾロゾロとくっついてきて、最下段になんと全員集合してしまうのだ。たばになって攻撃をしかけてくるヤツラにキミは応戦できるのかな?

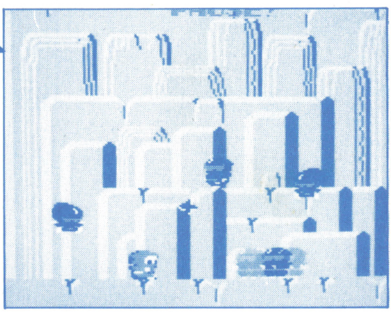


↑まずは時間のたつのを待つ。これは上から3段目でジャンプしながら敵をやりすごしているところだ。ガンバレ忍者くん

↓黒子たちが集まってきた。最下段におりていくと、ゾロゾロ……。なんか不気味でいやだなあ



→押しあいへしあい黒子たちが総攻撃。いったいなにがなんやら……



忍者くん／小ジャンプですばやくうしろへ回りこめ

敵のうしろへ回りこむと忍者くんはとても有利になる。そのための方法がこのウル技だ。

やり方は、十字ボタンを飛びたい方向に押し、同時にⒶボタンをかる



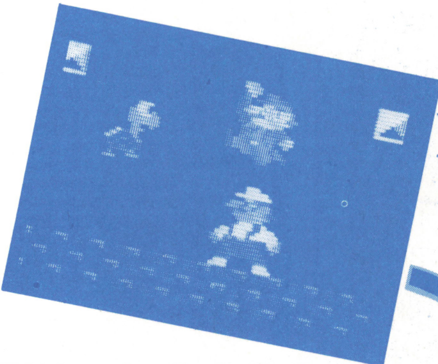
© Nintendo

マリオとルイージの合体をキミは見たか

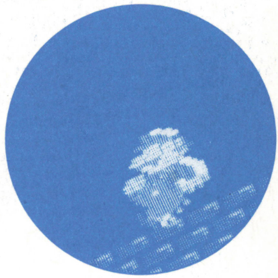
マリオとルイージ、仲が良いのやら悪いのやらと、2人プレイのときは思ってしまうけど、仲良しならばひとつにしちゃおう！　という技がこれなのだ。

まずルイージをPOWの左の床の切れたところの真下に立たせる。そしてマリオを右から走らせてきて、POWのできるだけ左をねらってジャンプさせるんだ。

するとあ～ら不思議？　マリオとルイージが合体して動きだすぞ！



←どちらかがジャンプすればはなれられるのだが……



コツとしては、敵をジャンプや体あたりで気絶させてから確実に1発でしとめるようにすることだ

やっぱり10000点のボーナスは大きいから、できればチャレンジしてみようよ。

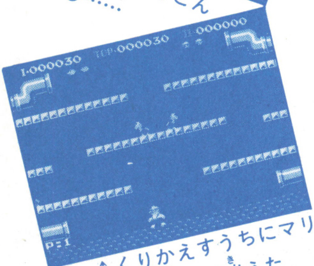
そして誰もいなくなってしまったのだ

マリオかルイージを最下段でジャンプさせて、スタートボタンを押してポーズをかける。また押してポーズを解く。

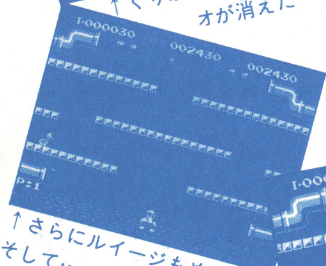
これをものすごい速さでジャンプしている間じゅうくりかえすと、体が床にめりこんでしまうという超ウル技がある。そして、これをなおもつづけていると、誰もいなくなってしまうのだ。



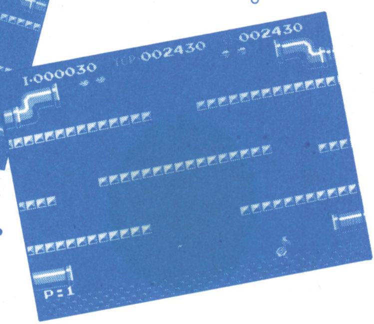
↑まずマリオがめりこんだ。しかし……



↑くりかえすうちにマリオが消えた



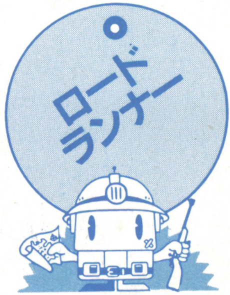
↑さらにルイージもめりこみ、そして……



→ついにルイージも消えた

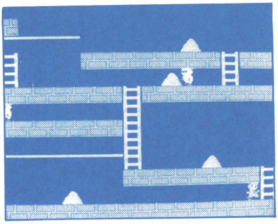
忍者くん／ムダ撃ちなしでパーフェクトボーナス

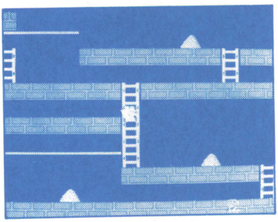
1発もムダ撃ちなしの、手裏剣8枚だけで敵をやっつけ面クリアすると、画面に10000ＰＴＳと表示され、ボーナス点として10000点が加算されることは知っているかな。



© HUDSON SOFT

これが本当のゴーストランナーだ！


↑こうして見るとただの画面にしか見えないのだ


↑わわっ、穴もないのにいきなり落っこちちゃった〜。うえ〜〜〜ん、こまったなあ

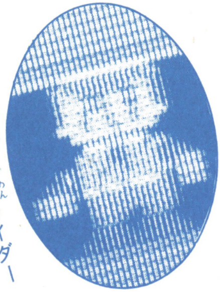
ゴーストランナーといってもこれは、エディット画面にしてランナーを2人セットしたときに現れるゴーストランナーとはまた別のものだ。ゲームをはじめるとまずその面の紹介として、画面の左はしから右はしまでがスクロールしてうつしだされる。そのスクロールの最中にランナーが画面から消えたときに、コントローラIのⒶボタンとセレクトボタン、それにスタートボタンを同時に押すんだ。そしてもう一度スタートボタンを押すと、画面が入れかわり、左半分と右半分が逆になってしまう。そしていきなりやられちゃったり、穴におちちゃったり、見えない画面の方でウロウロしているランナーの姿だけが、反対側の画面とともに見えるんだ。これはまさに正真正銘のゴーストランナーだね。

フォーメーションZ／ロボットのロングジャンプ技

もうひとつロボットのジャンプ技。ロボット形態のとき、十字ボタンの加速か減速ボタンを押しながらⒶボタンを押すと、なぜかロボットはロングジャンプをするのだ。

この変なやつは誰？音もおかしいぞ！

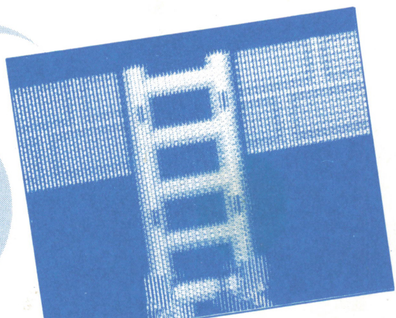
ランナーの速度が調節できることはマニュアルに書いてあるから、知っているね。最高速度にするこんな顔になるんだ。一度ゲームオーバーにして、エディットモードでロボットを作らなければ、ゆっくり楽しめるよ。



→へんな顔だ。仮面ライダーに似ているという説もある

クリアしたとたんにランナーまっぷたつ

金を取り終わって、無事脱出ハシゴにたどりついたランナー。ハシゴをのぼり、画面が変わったその瞬間にポーズボタンを押すのだ！ そうすると画面の下のランナーがなんとまっぷたつになってしまうんだ。なんかランナーがひらきになっちゃったみたいでかわいそうだね。



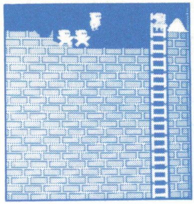
→これがランナーのひらきだが、あんまりおいしそうじゃないなあ

ベースボール／なんだ、この茶色いボールは！

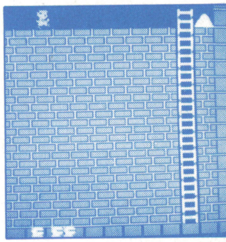
ツーアウト満塁でバッターをツーストライクにおいこむ。それから、1塁と2塁のランナーを3塁ランナーと重ねる。そしてストライクを投げるとアウトカウントを表示するところの横に茶色いボールが出る。

埋まったロボットがなんと画面の外に

エディットでまず下の写真のような画面を作って、最上段の左にロボットを3匹、2つあけてランナーを置いてみよう。スタートすると同時にロボットつぎつぎ埋めていくとなんとロボットはいきなり画面の一番下に出るのだ。



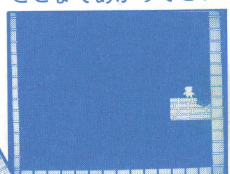
↑ゲームスタートとともに穴を掘って……



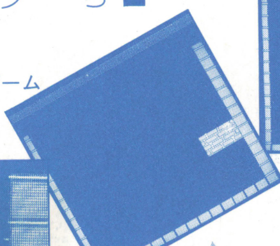
↑にっくきロボット、ここまであがってこい

あれっ？ランナーがロボットに変身

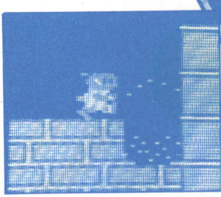
エディットで画面の上から8、9番目の右から1、2、3番目の合計6個所にレンガを作りスタートする。そして穴を掘ってそのなかに入って死んでしまってからもう一度スタートしてみると……



↑ゲームスタートしたらまず穴を掘って



→わざと死んでゲームを再スタート



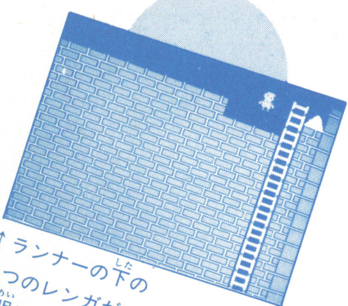
←アレレ、こいつはだれだ。いつのまに？

ベースボール／いつまでもランナーが3塁に

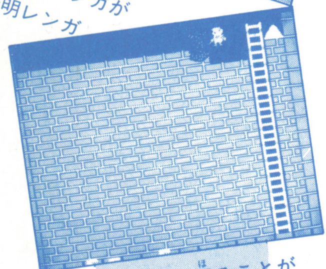
ワンアウト満塁にしてから、ランナーを3塁へ集める。つぎのバッターはバントをしてランナーを3塁へもどす。するといきなりアウトのコールもなしにチェンジになって、次の回にも3塁ランナーがいるのだ。

透明レンガの連続技で空中歩行だよ

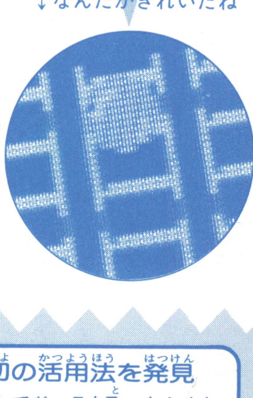
掘ったレンガが元にもどる寸前に、その下のレンガを掘ると透明レンガができるのはロードランナーファンのキミなら当然知っている超有名技だよね。そこで、写真のような画面をつくり、その技をさらにくり返して、ランナーに空中を歩かせちゃおうというのがここのウル技なのだ。別になんの役にも立たないんだけれど空中に浮かんでいるランナーというのはどことなくおかしいな。



↑ランナーの下の3つのレンガが透明レンガ



↑透明レンガも掘ることができるが……



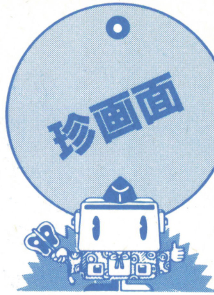
↓なんだかきれいだね

ロボットが水晶玉にヘ〜ンシンした

脱出用のハシゴが出た瞬間に同じ場所にロボットが生まれるときがある。すると、あら、不思議、ロボットが水晶玉(?)になってしまうのだ。しかも、そのままで動かなくなってしまうよ。

ルート16ターボ／Ⓑボタンの最初の活用法を発見

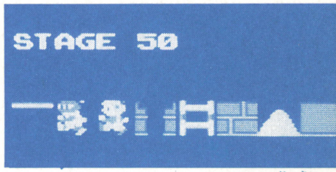
ドーラーのある場所へいってみよう！ そしてドーラを取ったらまたドーラのあったところへいってⒷボタンを押すのだ。すると四角の物体が出現する。うまく敵がぶつかると5万点もらえるよ。



©HUDSON・Nintendo・㈱ナムコ

チャンピオンシップロードランナーの変なパスワード

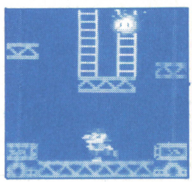
パスワードは4つのキャラクタの組み合わせだがなぜか8つある。じつは左の4つは隠れキャラで、コントローラの下と右、右と上、左と上、下と左を同時に押すと出る。



↑はじめの隠れパスワードは実際には何の効力もない

ドンキーコングのひと休みするマリオ

2面目の下りのエレベーターに乗り、下に着く前に、左にジャンプすると、なぜか床の上へ直接おりることができるのだ。まあそれだけの技なんだけど……



←下りのエレベーターからタイミングよく飛ぶ

ピンボールの数字に5はあったっけ？

スロットに表示される数字は3と7だけだけど画面が下から上へ変わるときポーズを連続してかけると他の数字が表示されることがある。



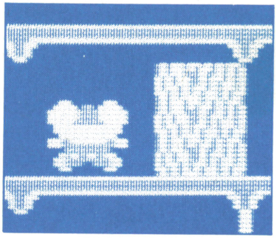
→写真では5が出ているよ

ルート16ターボ／Ⓐボタンの新しい利用術もある

迷路の左上にある005へいくのだ。そこでⒶボタンを連打すると、そのたびに100点がはいっていく。でもＦＵＥＬがなくなって敵に追いつかれても知らないよ。

マッピーの後ろ姿をフォーカスした

カワイイなあ。かりあげしてたなんてしらなかったよ♡



→イタイ！ドアに飛ばされた

このカワイイ姿を見たい人はドアダッシュした時にポーズボタンを押せばいいのだ。

4人打ち麻雀で半荘終了の表示が変だ

麻雀ハ中国ノ遊ビアルネ。ワタシ、アルヒオモシロイコト発見シタ。ワタシノ子ドモ、家族的電脳ニ夢中アルネ。ワタシソレ借リテ、麻雀ヤッタアルヨ。4人打ち麻雀デ半荘終了シタトキニ、ナニゲナク、りせっとボタン押シタアルヨ。ソシタラ、アラビックリノコトアルネー。ワタシノ生マレコキョウノ中国ノ言葉出テキタアルヨ。ワタシ今ハモウ日本語シカワカラナイアルカラ、チョットコノ言葉ノ意味ワカラナイアルケドネ。



↑なんのことだか意味がわからない

ルート16ターボ／デモ画面でも車が操作できる

デモ画面がはじまってなにげなく十字ボタンをいじっていた。すると086に入ったあたりからマッド・エックスが操れるのだ。これだと敵にやられてもタイトル画面にもどるだけなのでくやしくないね。

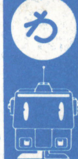
レッキングクルー

ロードファイター

ロードランナー

ワープマン

わ



本将棋

麻雀

マッピー

マリオブラザーズ

4人打ち麻雀

ルート16ターボ

つぎへ➡

プーヤン

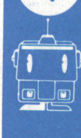
フォーメーションZ

フラッピー

フロントライン

ベースボール

つぎへ➡



チャレンジャー

チャンピオンシップロードランナー

ディグダグ

テニス

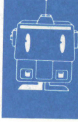
デビルワールド

10ヤードファイト

スパルタンX

ゼビウス

ちゃっくんぽっぷ

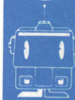


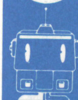
シティコネクション

スーパーアラビアン

スーパーマリオブラザーズ

スターフォース





あ

つぎへ➡

PART 5

このゲームにはこんなウルテク

ウル技がギッシリいーっぱい250本、それをゲーム別に紹介したのがつぎのページからの一らん表だ。自分のもっているカセットにはどんなウル技があるか、自分が発見したウル技はあたらしい技かどうかがわかるんだ。



超ウルトラ技（テクニック） 決定版

この本の内容について、問い合わせは、往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して、
〒105 東京都港区新橋4-10-1
株式会社 徳間書店 ファミリーコンピュータMagazine編集部 まで。
なお、電話の場合は休日をのぞく月曜日〜金曜日の午後4時〜6時の間に
☎03-459-1700 までおねがいします。

発行所／株式会社徳間書店／〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎(03)433-6231(大代表)
発行者／栃窪宏男●編集人／佐瀬伸治●編集担当／山森尚●編集／村田憲生＋山本直人＋坂井肇＋三浦昭彦＋今野文恵＋工藤陽子●デザイン／鈴木俊秀＋杉浦明子●表紙イラスト／佐々木けい子●本文カット／ユートピア21●写真／萩原修●フィニッシュデザイン／ワードポップ＋アクセス

ISBN4-19-723177-6

86A6g

ファミリーコンピュータ

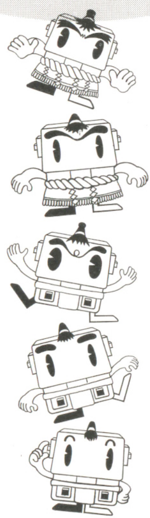
超ウルトラ技(テクニック)決定版

徳間書店

ファミリーコンピュータ™

超ウルトラ技（テクニック）

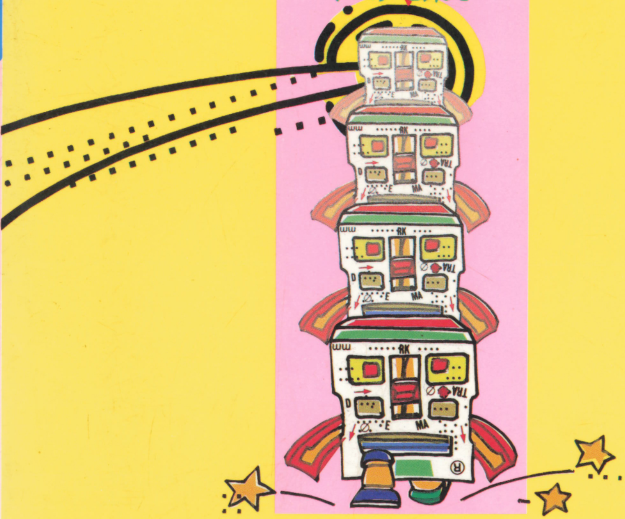
決定版



徳間書店

ファミリーコンピュータ™
超ウルトラ技(テクニック)決定版
徳間書店

超ウルトラ技(テクニック)
決定版



定価480円

徳間書店

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

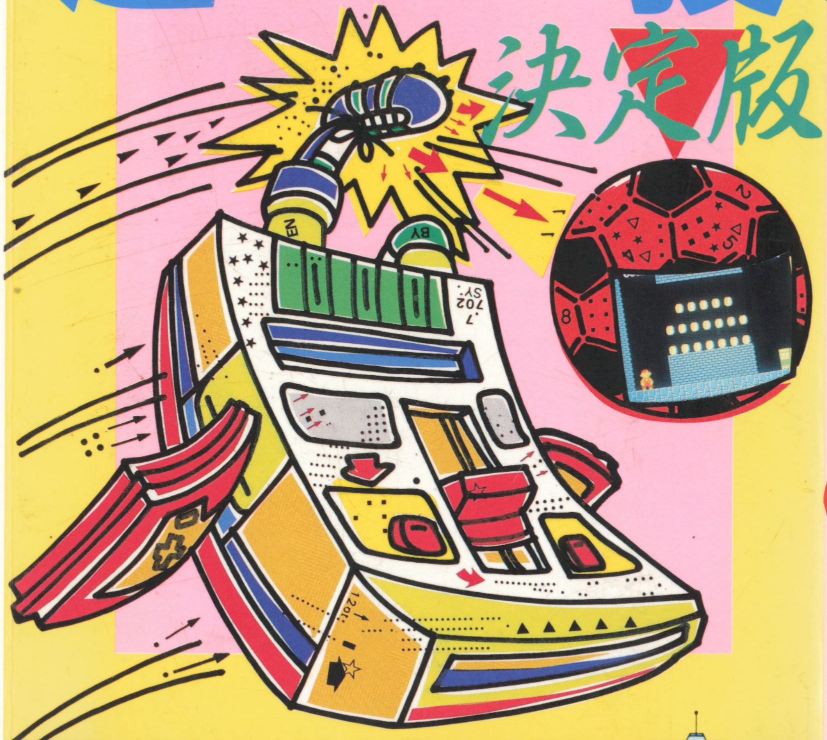
チャレンジャー●ついに見つけたシーン1での無敵技／スーパーマリオブラザーズ●地面の下をノコノコがのこのこ歩く／ベースボール●ギョ！スコアボードに人の顔／ドルアーガの塔●わざとやられてギルの数を増やそう／スパルタンX●おどろきモモの木の10倍ボーナス／フラッピー●ブルーストーンを壁に押しつける小錦技／本将棋●これで絶対勝てる！最短の19手詰　ほか

ISBN4-19-723177-6 C0276 ¥480E

超ウルトラ技
決定版
1985年12月31日初版
1986年1月9日10刷
定価480円
編著者　ファミリーコンピュータMagazine編集部
発行者　栃窪宏男
発行所　株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4－10－1
☎03－433－6231（大代表）
印刷・製本所　凸版印刷株式会社

ファミリーコンピュータ™

超ウルトラ技(テクニック) 決定版



えっ！とビックリ無敵技(むてきわざ)

これはなんだ！の隠れ(かく)キャラ

思(おも)わずニヤリの珍画面(ちんがめん)

堂々(どうどう)まとめて250

ファミリーコンピュータ Magazine 編集部 編著